1 DVD GRATUIT !

EXCLUSIVITE MONDIALE : un moyen de locomotion surprenant dans EVERQUEST 2 !!!

N°180 • SEPTEMBRE 2004 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

ENCORE UN BAREBONE
À GAGNER !

Gen4

PC CD-Rom

L'essentiel des jeux PC

1 DVD GRATUIT !

14 DÉMOS INÉDITES

DES BANDES-ANNONCES EXCLUSIVES

LES TRAILERS DE DOOM 3 ET EVERQUEST 2

TEST

LE VERDICT TOMBE !

DOOM 3

LES SIMS 2
Enfin le test !

TESTS :
- Spider-Man 2
- Richard Burns Rally
- Mashed
- Joint Operations
- Shellshock : Nam'67
- Doom 3
- Soldiers
- Alias
- Obscure
- D-Day
- et bien d'autres...

PREVIEWS :
- Silent Hill 4
- Warhammer 40 000
- Armies of Exigo
- Knights of Honor...

MULTI :
- World of Warcraft
- Everquest 2

Mais aussi, un max d'infos sur :
- Prince of Persia 2
- Brothers in Arms
- Myst IV : Revelation
- Medal of Honor : Batailles du Pacifique
- NFSU 2...

ON VOUS DIT TOUT

CODENAME PANZERS

POURQUOI A-T-IL GAGNÉ LA BATAILLE ?

DOSSIER

SPLINTER CELL 3 : CHAOS THEORY

www.gen4.fr

M 07595 - 180 - F: 5,95 €

Chaud bouillant !

Cette rentrée sera à marquer d'une pierre blanche. Des titres que l'on attendait depuis des mois, voire des années pour certains, sont enfin disponibles. Deux d'entre eux retiendront particulièrement notre attention, Les Sims 2 et Doom 3. Des jeux très différents qui suscitent pourtant autant de passion, et permettent de vérifier une fois de plus qu'il existe autant de publics que de jeux PC. Difficile de vous y retrouver, et difficile pour nous de vous donner l'information qui vous convient sans vous brosser dans le sens du poil.

C'est bel et bien sur l'aspect du gameplay que l'on attend les nouvelles productions. Même si Doom 3 ne correspond pas exactement à ce que l'on espérait, même si Les Sims sont assez différents du premier volet, tous les deux sont nés sous la constellation du gameplay brillant.

Et ce sera toujours cela que nous nous attacherons à vous décrire : le plaisir éprouvé à pratiquer tel ou tel titre. La petite poussée d'adrénaline ressentie en explosant ce Panzers VI, en ayant un deuxième enfant dans cette simulation de vie, en snipant un ennemi à 100 mètres entre les deux yeux, en atteignant le level 50 à ce MMORPG ou en négociant cette épingle à cheveu d'une façon artistique dans ce jeu de rallye...

Tout ceci, on vous en parle, tous les mois, pour le meilleur et pour le gameplay. Ludiquement vôtre…

Léo de Urlevan

DIRECTION
Directeur de la Publication
• Rémy MAGNIEN

Gen4 L'essentiel des jeux PC

RÉDACTION
Rédacteur en Chef
• Sébastien HATTON (25 45)
» sebastien.hatton@gen4.fr
Chef de Rubrique
• Xavier ALLARD (25 47)
» xavier.allard@gen4.fr
Rédacteurs
• Jérôme
» jerome@gen4.fr
• Léo de Urlevan
» leodeurlevan@gen4.fr
• Socrates
» socrates@gen4.fr
• Stef
» stef@gen4.fr
Rédacteur Graphiste
• Ana GALVAO
» ana.galvao@gen4.fr
Ont participé à ce numéro :
• Brigitte ALLARD
• Alain DUVERGER
» Alaiing@mondespersistants.com
• Florent HERNANDEZ
» Lithrel@mondespersistants.com
• Guillaume JAMET
» odden@mondespersistants.com
• Sophie LAMOTTE
» correcteur-réviseur
• Charlie LEPOT
• Ben OSSOLA
» Pingun@mondespersistants.com
FABRICATION
• Jean-Louis TOULOUSE
» 06 12 46 77 86
SERVICE VENTES (dépositaires-diffuseurs)
• SORDIAP
» 0800 34 84 20
ABONNEMENTS
• Madame YVETTE
» 01 41 96 25 48
» abonnement@gen4.fr
WEBMASTER (www.gen4.fr)
• Stéphane MOREAU
webmaster@gen4.fr

Gen4 Publications

22, rue Gustave-Flaubert
92500 Rueil-Malmaison

Tel : 01 41 96 25 45

Fax : 01 41 96 25 46

Site Internet : www.gen4.fr

Gérant
Rémy Magnien

Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 39,90 euros
DOM-TOM et étranger : 70 euros
Abonnement et anciens numéros
22, rue Gustave Flaubert
92500 Reuil-Malmaison
***Gen4 PC* est édité par Gen4 Publications (S.A.R.L. au capital de 7 500 euros)**
SIRET : 449 085 141
53, avenue d'Orléans
28000 Chartres
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088
Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo
L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que "les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que "les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration", toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'art. 40). La représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code pénal.

Crédits photo et © Copyright DR : Tous droits réservés.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes peuvent faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.

SOMMAIRE NUMÉRO

ACTUALITÉS

6 News
En direct de l'AFP
12 Les jeux de l'été
En direct des coulisses
22 Splinter Cell 3 : Chaos Theory
En direct de Montréal
28 Jeux de management
En direct des vestiaires
34 Consoles
En direct de ta chambre
36 Hors Jeux
En direct de ton salon

TESTS

42 Sélection
En direct de Gen4
44 Codename : Panzers "Phase One"
En différé de Normandie
50 Spider-Man 2 : The Game
En direct du toit
52 Richard Burns Rally
En direct du fossé
54 Obscure
En direct du campus
58 Joint Operations
En direct du Moyen-Orient
60 Shellshock : Nam'67
En direct du bourbier
62 Mashed
En direct du platane
64 Doom 3
En direct de Mars
70 NYPJ 2 : Quitte ou double
En direct du poste
72 Soldiers : Heroes of World War II
En différé d'un Panzer
74 Alias
En direct du SD-6
78 D-Day
En direct des archives
82 Les Sims 2
En direct de chez toi
86 Uru : Ages beyond Myst
En direct de nulle part

SOLUCES

88 Actuces
En direct de Grugeland

MULTI

90 News
En direct du réseau
92 Everquest 2
En direct de Norrath
96 World of Warcraft
En direct du champ de bataille

SHOPPING

98 Hardware
En direct de l'intérieur du PC

PREVIEWS

102 Silent Hill 4
En direct du cauchemar
104 Tiger Woods 2005
En direct du country-club
106 Warhammer
En direct de l'établi
108 Armies of Exigo
En différé de Blizzard
110 Knight of Honor
En direct du château

CARNET DE BORD

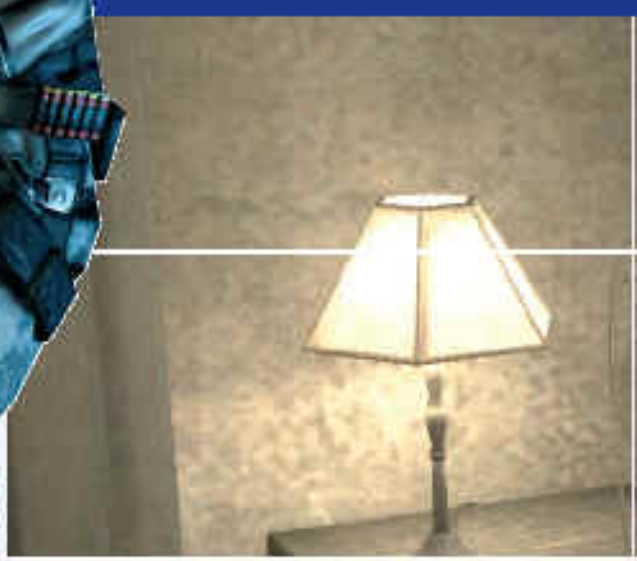
112 La rédac' en folie
En direct d'un gros bordel
114 Planning des sorties
En direct du futur

Et n'oubliez pas notre grand concours en page 89 !

Splinter Cell 3 : Chaos The

Spider-Man 2

Silent Hill 4



180

ory 22

Codename : Panzers "Phase One" 44

50

Doom 3 64

102

Tiger Woods 2005 104

Full Spectrum Warrior.

Le réalisme avant tout !

Remarqué en 2003 à l'occasion de l'E3, Full Spectrum Warrior affichait tant de belles promesses qu'il avait glané deux récompenses : celles du "Jeu le plus original" et de la "Meilleure simulation". Rien que ça ! Et, chose assez rare pour être soulignée, en majorité, elles ont été tenues dans la version console, qui est déjà en vente. Le PC devra encore attendre un mois avant de voir déferler cette petite bombe signée Pandemic Studios, qui a développé par le passé divers titres, dont les célèbres Star Wars Battlefront et Mercenaries.

Mis au point en étroite collaboration avec l'armée américaine, désireuse de redorer son blason auprès des jeunes grâce aux jeux vidéo, FSW était, dans un premier temps, destiné à l'entraînement des troupes US. Mais compte tenu de son réalisme à toute épreuve (dont les gamers sont férus), le voilà finalement distribué comme un jeu de stratégie bénéficiant d'une vue... à la troisième personne.

Evidemment, avant de tirer une rafale, on vous demandera de réfléchir. Ainsi, mieux vaut repérer le terrain, élaborer un plan d'attaque, positionner les membres de son groupe d'intervention à des postes bien précis, leur intimer divers ordres qu'ils exécuteront à tel ou tel moment... Un véritable casse-tête qui fait de Full Spectrum Warrior un jeu ne ressemblant à aucun autre.

Adaptée au grand public, l'intelligence artificielle n'en demeure pas moins très convaincante. Bien que scriptée, elle paraît s'adapter en conséquence et réagir dans une certaine mesure aux choix que vous pourrez faire. Assurément, un titre aussi ambitieux mérite le coup d'œil, alors rendez-vous le 25 septembre 2004 à 7 heures, "zéro, zéro"... Pour un ultime briefing !

DATE DE SORTIE : Septembre 2004

EN CHIFFRES

2

C'est le nombre de clubs français (l'OM et le PSG) qui auront droit à une version à leurs couleurs de Club Football 2005.

696 500

C'est le nombre d'exemplaires de Winning Eleven 8 (PES 4 en VF) vendus au Japon en une semaine !

EN BREF

FallOut 3. Merci Bethesda !

On croyait le projet abandonné à jamais, après la fermeture de Black Isle, mais FallOut 3 renaît de ses cendres grâce à Bethesda Softworks. Une nouvelle qui réjouira les fans de la saga. Interplay conserve cependant les droits de la licence pour des titres en ligne et a dévoilé un projet baptisé "FallOut Online".

Date de sortie : Courant 2005

Scarface. "Je suis Tony Montana !"

La performance d'Al Pacino dans Scarface a souvent inspiré les développeurs comme Rockstar ou encore Reflections, mais Radical Entertainment va encore plus loin. Ce studio travaille actuellement pour le compte de Vivendi sur une adaptation de Scarface, où le joueur tiendra évidemment le rôle de Tony Montana.

Date de sortie : Automne 2005

Battle for Middle-Earth. Impressionnant !

Des RTS avec des elfes et des orques, on en a vu des dizaines, des centaines mêmes. Mais Battle for Middle-Earth devrait révolutionner le genre, aidé en cela par une technique irréprochable. On ne se lasse pas des images que le site officiel (via www.eagames.com) nous délivre quotidiennement. Et dire qu'il faut encore attendre.

Date de sortie : Novembre 2004

Half-Life 2.
Avant l'hiver, promis juré !

Serait-ce la fin des Arlésiennes ? Doom 3 est sorti dans le courant du mois d'août et la sortie de son plus sérieux concurrent, Half-Life 2, a été programmée à novembre aux Etats-Unis. Il ne manque plus que Duke Nukem Forever (?!?) pour compléter ce joli tableau. Alors que le premier volet de son prédécesseur se déroulait essentiellement en intérieur, HL2 propose un bon paquet de décors extérieurs (une ville en proie à la guérilla urbaine, une forêt obscure et donc angoissante...). Sans oublier l'utilisation de véhicules, le buggy (remarqué à l'E3 2003) n'étant pas le seul pilotable. Alors, encore un peu de patience. Nous ne devrions plus tarder à recevoir une version jouable et, par conséquent, à vous disséquer le jeu organe après organe.

DATE DE SORTIE : Novembre 2004

Erratum.
Mot de passe de GTR

Comme vous avez pu vous en rendre compte en lançant le DVD du 179, la démo de GTR requiert un mot de passe pour être installée. Il s'agit de GTR_Press_Demo. Les coupables ont été fouettés jusqu'au sang, et cela ne se reproduira plus. Promis, juré, craché !

KotoR 2.
Toujours plus...

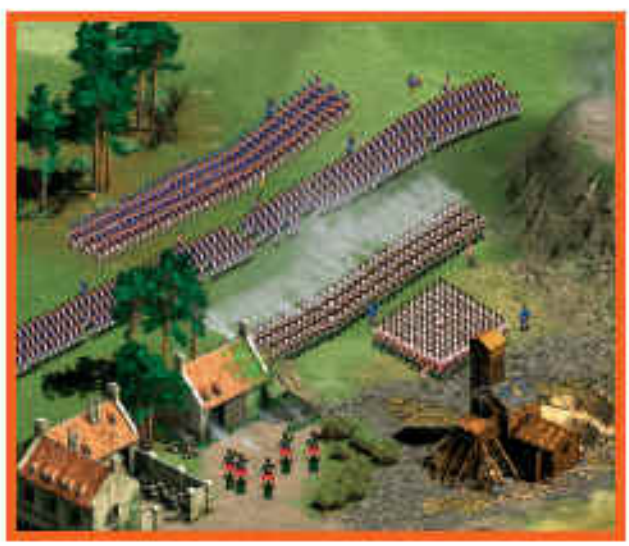
Eh ben, les suites sont à l'honneur sur cette page. The Sith Lords, second opus de la série Knight of the old Republic, se déroulera 4000 ans avant l'Episode I de Star Wars. Au programme : de nouvelles armes, des pouvoirs inédits, encore plus de planètes, de personnages (dont les plus célèbres sous forme de cameo), de classes... Et, bien sûr, les deux côtés de la Force... Que du bonheur en perspective !

DATE DE SORTIE : Debut 2005

Cossacks 2.
Encore des chiffres !

Cossacks 2 : Napoleonic Wars risque d'exploser pas mal de records si l'on en croit les chiffres annoncés par l'éditeur : 150 unités et 180 structures, 6 nations distinctes (France, Grande-Bretagne, Russie, Autriche, Prusse et Egypte), 64000 soldats simultanément... Et connaissant le savoir-faire de GSC en matière de RTS, le jeu ne peut être qu'une bombe. Encore...

DATE DE SORTIE : Octobre 2004



Stalker.
Plus fort que tout !

Après l'annonce d'un nouveau retard de leur titre, GSC, le studio préparant le très attendu Stalker, nous délivre au compte-gouttes les images sur leur site officiel (www.stalker-game.com). Et notamment plusieurs vidéos mettant en scène diverses phases de gameplay. Et pour peu que l'on comprenne quand un mec parle anglais avec un fort accent ukrainien, quelques infos sont à noter. Pour être franc, ces vidéos sont aussi impressionnantes que celles d'un certain Half-Life, dévoilées lors de l'E3 2003. On peut y admirer des décors sublimes (quoiqu'un peu glauques), des effets de lumière époustouflants, un moteur physique criant de vérité, pas moins de six véhicules pilotables et une ambiance haletante. Tout ça sent le hit à plein nez ! Et on le voit bien surclasser Far Cry, Doom 3 et Half-Life 2. C'est pour dire...

DATE DE SORTIE : Début 2005

Shenmue Online.
Sega persiste et signe !

Sega se lance à fond sur le PC, avec Football Manager 2005 tout d'abord, et Shenmue Online qui, comme son nom l'indique, sera en "exclu" sur notre machine. Ce jeu massivement multijoueurs teinté d'action et saupoudré de RPG est pour l'instant destiné au marché asiatique, mais la politique expansionniste de Sega nous laisse croire qu'un jour, il débarquera en Europe. Allez, on croise les doigts les gars !

DATE DE SORTIE : Courant 2005

NHL Eastside Hockey Manager.
Révolution de palet !

Célèbre pour la série des Entraîneur, et bientôt pour Football Manager, Sports Interactive s'essaye au hockey sur glace, avec ce nouveau jeu de management. Le titre possède une interface ressemblant aux anciennes de L'Entraîneur et le principe est évidemment le même. Si vous êtes fan de hockey et de management, foncez ! Sinon, inutile de me chercher des crosses !

DATE DE SORTIE : Immédiate

Rome Total War.
Ave !

La série des Total War a déjà conquis bon nombre de joueurs. Et pour ce nouvel opus, Rome, Activision compte bien allécher les fans de batailles épiques (en temps réel) et les aficionados de la diplomatie (sur fond de carte). Un mix propice à un hit détonant. Et en plus, c'est pour très bientôt !

DATE DE SORTIE : 1er octobre 2004

APRES L'E3

Les jeux de l'été

LES ÉDITEURS SE SONT DONNÉ LE MOT POUR POURRIR NOTRE ÉTÉ. CHAQUE SEMAINE ÉTAIT AGRÉMENTÉE DE "PRESS TOURS". VOICI DONC LE RÉSUMÉ DE NOS VACANCES STUDIEUSES DURANT LESQUELLES NOUS AVONS, VIRTUELLEMENT, VISITÉ LES QUATRE COINS DU GLOBE, DU MOYEN-ORIENT (PRINCE OF PERSIA 2), À L'EGYPTE (LES ENFANTS DU NIL), EN PASSANT PAR LES CARAÏBES (PORT ROYALE 2) ET, COMME SOUVENT, LA NORMANDIE (BROTHERS IN ARMS).

Prince of Persia 2

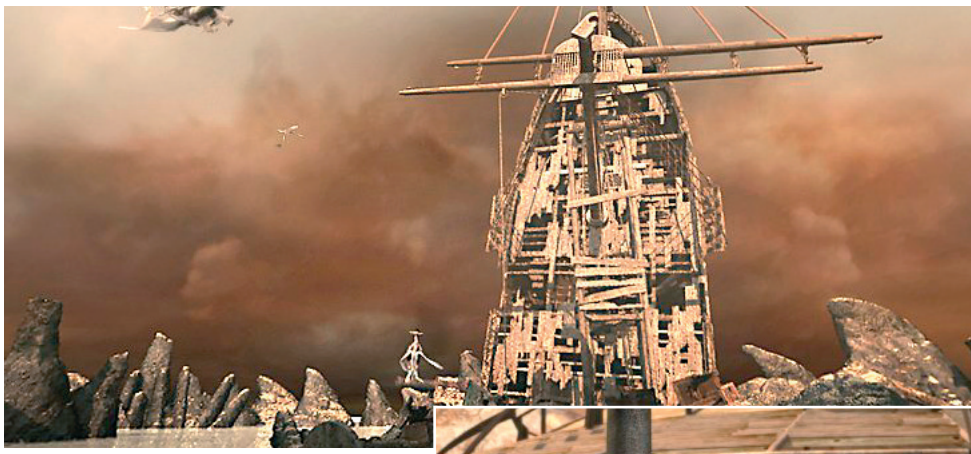
Rarement un héros de jeu vidéo n'aura autant évolué. Les plus anciens se souviennent de la version 2D, puis de la première version 3D qu'ils ont vite oubliée. En revanche, tout le monde gardera en mémoire le premier PoP d'Ubi Soft, tout simplement magnifique. Cette fois-ci, le prince évolue encore, grandit, s'énerve et décapite ses ennemis. Le prince a quinze ans. L'âge de la maturité ?

C'est dans les locaux parisiens d'Ubi Soft que Yannis Mallat, chef de projet de PoP 2, est venu nous présenter l'un des gros projets du studio de Montréal. Dès le début, il revient sur les petits défauts du premier, que nous avions, à l'époque, à peine notés. Le développement de cette suite s'est focalisé sur trois axes. "*D'abord, nous nous sommes rendus compte que le premier était jouissif à regarder, mais qu'il manquait de profondeur*", nous confie-t-il. Cette petite particularité sera corrigée. Pour déclencher des coups spéciaux, les joueurs vont devoir aller les chercher et leur amplitude sera bien plus vaste. "*Ensuite, nous savions également que ce titre était incomplet. Plein d'idées étaient proposées en cours de développement. Mais mon rôle consiste également à dire stop à un moment donné pour que le jeu sorte à une date fixée. Toutes ces idées n'ont pas été jetées au panier, nous les avons utilisées dans ce titre.*" Effectivement, dans l'ensemble, quel que soit l'aspect du jeu, tout est beaucoup plus immersif, ce qui enrichit considérablement le gameplay. "*Le troisième axe a consisté à proposer une expérience renouvelée en gardant les bons trucs de The Sands of Time.*" En voyant la démo, tout semble effectivement bien plus riche, à commencer par les combats. Ainsi, lorsque l'on rencontre des ennemis, tous les mouvements sont très différents. Dans Les Sables du Temps, on ne se posait pas trop de questions : un adversaire était devant vous, on le tuait. Le joueur sera ici soumis à des choix quasi cornéliens. Est-ce que je le décapite ? Dois-je lui prendre

son arme ou m'en servir comme bouclier contre ses potes ?
Pour multiplier les plaisirs, une cinquantaine d'armes seront à la disposition du prince et ce, sans aucun inventaire pour ne pas massacrer l'immersion. Dans le même ordre d'idées, alors que PoP 1 était très séquentiel (exploration PUIS combat), PoP 2 s'évertue à casser ce schéma. Il s'agit davantage de trouver la faille chez l'ennemi, son talon d'Achille, pour tuer le boss ou stopper l'apparition infinie des ennemis.
L'histoire s'étoffe également. En fait le héros subira l'héritage de l'anomalie temporelle qu'il a déclenchée dans le premier opus. Il naviguera à travers deux époques, le passé et le présent. Mais le prince sera au même endroit, dans un palais. Dans un cas, il est beau, majestueux. Dans l'autre, partiellement détruit, à l'abandon. Les paradoxes temporels iront bon train grâce aux allers-retours d'une époque à l'autre. Il sera assez plaisant de constater que votre personnage se voit en train d'effectuer une action commise auparavant. Dans le même ordre d'idées, on verra Farah enchaînée dans une prison.
Techniquement, cela s'est encore amélioré, le jeu ayant été optimisé de 25 % sur consoles. Ah, quels formidables jeux nous aurions s'il y avait moins de portages... Cela dit, PoP 2 est réellement très convaincant. Les textures sont plus belles, les salles plus grandes, les ombres dynamiques. Le prince peut interagir avec tous les éléments du décor. Le fameux effet ralentisseur des Sables du Temps sera également quelque peu modifié. "*Avant, le Slow Move s'appliquait à tout le monde et à tout l'environnement. Dans PoP 2, le prince ne souffrira plus des effets de ce sort. Cela vous paraît peut-être dérisoire comme amélioration, mais je peux vous assurer que cela n'a pas été aussi simple*." Après une présentation d'une heure, le jeu s'annonce prometteur. On peut la résumer à "plus de tout". Une plus longue durée de vie, plus d'action, plus d'énigmes, plus de gore… Eh oui, plus de gore, le prince tranche, hache, coupe, décapite et achève ses ennemis de façon assez violente.
Interrogé sur cette nouvelle orientation, Yannis répond : "*Pourquoi dans les FPS préfère-t-on sniper d'une balle dans la tête ? Parce que c'est fun !*" Et c'est vrai que PoP2 bénéficie d'un rythme d'enfer. Mais quid du gameplay ? La réponse en novembre…

APRÈS L'E3

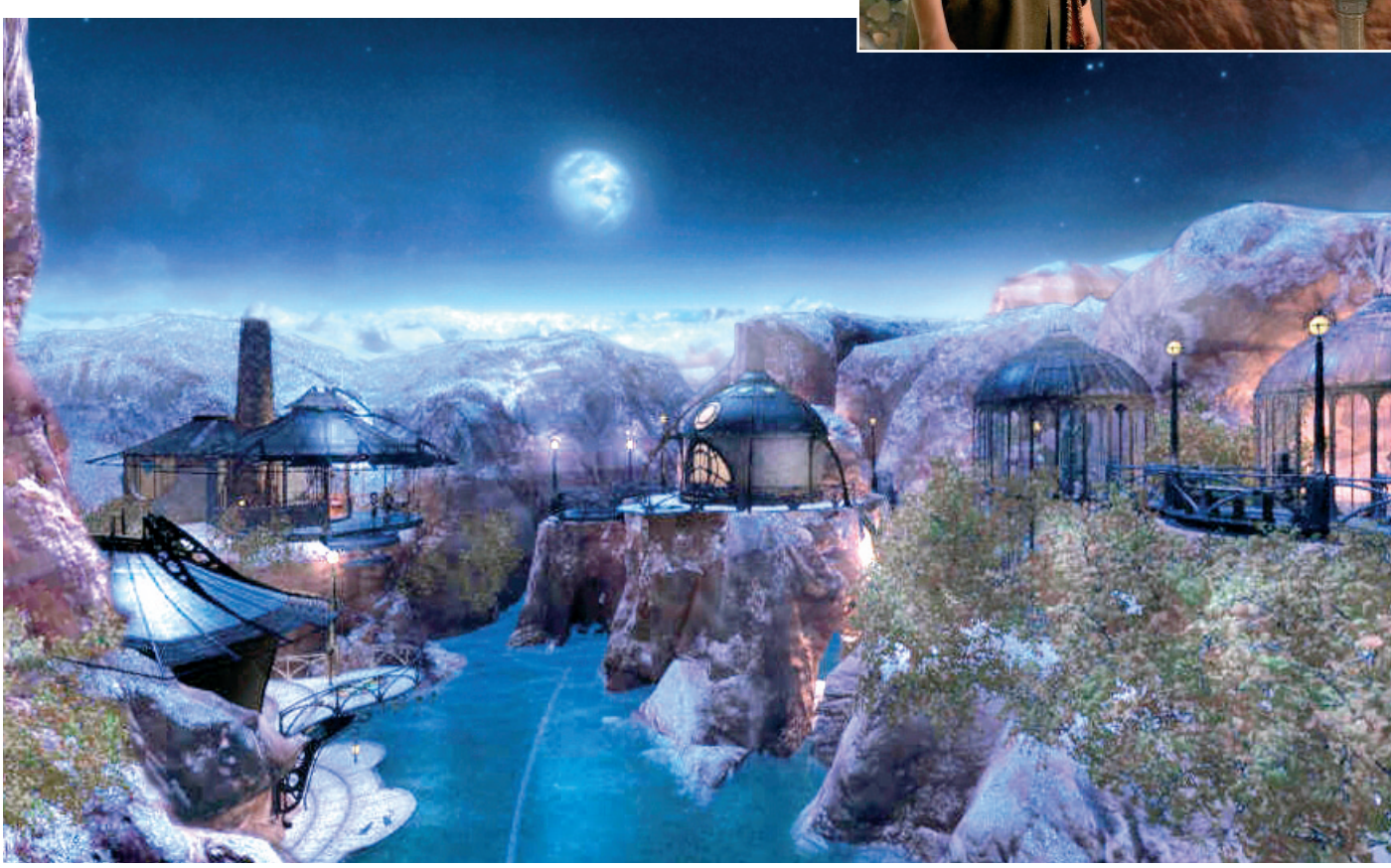
Myst 4



Alors que l'extension d'Uru est testée dans ce numéro, les développeurs canadiens d'Ubi Soft ne se sont pas attardés sur le sujet. Comprenant l'impasse du "online", Myst 4 s'inscrit dans la plus pure veine de ses aïeuls, Riven et Exile pour ne citer qu'eux. Le temps est-il venu pour Sirrus et Achenar de ressurgir ? Non ! C'est Yeesha, leur sœur aperçue dans Exile, qui s'y colle. En revanche, l'ambiance du jeu reste toujours un peu froide, avec une musique éthérée (Jack Wall est ici aidé de Peter Gabriel qui a réalisé un titre). Bien sûr, techniquement, le jeu a progressé, et les écrans fixes ne le sont plus vraiment, puisque tout bouge. Les fumées au loin, les feuilles… Tout est visionnable à 360°, pour peu qu'on fasse pivoter la souris. Désormais, la hauteur aussi est prise en compte, ce qui éloigne ce jeu de ses concurrents directs.

Mais venons-en aux faits ! Si la plupart des "hardcore gamers" ont toujours fui ce type de jeux comme la peste, c'est qu'ils ne supportaient pas de rester plantés pendant une semaine sans avancer d'un poil. Mais ici, on découvre un "accompagnement" de chaque instant pour éviter de telles crises de nerfs. Il faudra néanmoins, dés le début, bien cerner ses capacités, puisque trois niveaux d'aide seront disponibles. Autre atout de taille : l'appareil photo permet de mémoriser toute scène ou casse-tête afin de ne pas avoir à faire 50 000 pense-bêtes. Vous pourrez même les annoter à votre guise.

Prévu pour très bientôt, ce Myst s'annonce donc comme le renouveau de la série. A en juger par les puzzles présentés peu après la conférence de presse, c'est toujours du chinois pour moi. Mais vu les ventes, il y en a quand même pas mal qui aiment ça, la torture. Allez, avouez-le !



Arena Wars

Quand les Allemands développent un jeu, on ne comprend pas forcément la subtilité de la chose. Jeu de gestion carré de chez carré ou concept à la limite du compréhensible. Pour résumer : Arena Wars est un jeu de stratégie avec les objectifs d'un FPS. La partie stratégique ne contient également aucun aspect gestion. En gros, vous possédez une usine de production, vous avez 1 000 brouzoufs en poche, et vous construisez. Si vous perdez une unité, l'argent vous revient… et vous pouvez reproduire des troupes fraîches. Quel que soit le mode de jeu (au nombre de trois, dont le célèbre "Capture The Flag", par exemple), force est de constater que c'est plutôt joli graphiquement et diablement efficace. Le rythme est également au rendez-vous. Oui, mais on a un peu peur que tout ceci devienne très vite répétitif. Attendons donc de voir ça de plus près !

Port Royale 2

Incarner un pirate et laisser son empreinte dans la région des Caraïbes a été l'idée de base de pas mal de jeu dans des genres aussi variés que l'aventure ou bien la gestion. Port Royale 2 s'apparente à la deuxième catégorie. Mais contrairement à ce que vous pouvez penser de ces images, Port Royale 2 n'est pas qu'un jeu de gestion, c'est aussi un énorme mélange de genres. Vous devrez asseoir votre réputation en remplissant des missions de plus en plus périlleuses, commercer, combattre, prendre part à des combats navals et gérer au mieux certaines villes côtières en fonction de leurs ressources naturelles. Vous pourrez également en créer de nouvelles, imposer un monopole (sur du rhum, du maïs, du bois… mais pas sur les systèmes d'exploitation). Le plus surprenant, c'est que l'on ne trouve pas de campagne à proprement parler. Seuls huit scénarios qui peuvent s'apparenter à un gros tutorial vous feront découvrir tous les mécanismes. Ensuite, à vous de mener votre vie et vogue le navire…

APRÈS L'E3

Brothers in Arms

Voilà sans doute la présentation la plus hallucinante de l'été. En effet, le chef de projet était ici remplacé par John Antal, un très récent retraité de l'armée américaine qui se comportait avec la soixantaine de journalistes présents dans la salle comme dans une caserne. D'abord un peu surpris de devoir lui balancer du "sir, yes, sir" à longueur de phrase, au bout du compte, c'était assez immersif. Avant de voir la moindre image, nous étions propulsés dans le jeu.

G.I. John nous explique tout de suite le topo. L'idée consiste à rejouer l'histoire, "to replay the history". C'est donc en suivant cet axiome que s'est déroulé tout le développement. L'équipe de Gearbox s'est faufilée dans la brèche "Brother in Arms". On y retrouve des scènes assez similaires. D'ailleurs, tout commence par un parachutage plutôt musclé un certain 6 juin 1944 où il s'agit de trouver ses partenaires. Puis, à Carentan, il faut tenir une position… Le jeu couvre en effet toute la période post-débarquement avec les hauts faits d'armes de la 101e.

A l'écran, que ce soit sur Xbox ou sur PC, cela reste très convaincant. Le jeu est un subtil mélange de FPS (First Person Shooter) accompagné de sens tactique. Imaginez-vous devant une ferme avec des Allemands retranchés à l'intérieur de tous bâtiments. John nous explique que "l'affrontement direct n'est jamais la bonne solution". Et John parle en connaissance de cause, lui qui a commandé 250 000 hommes durant la première guerre du Golfe. "Il faut ruser, faire diversion, contourner le bâtiment, prendre l'ennemi à revers…"

Un type de Gearbox nous illustre ses propos. L'IA, qu'on espère sans trop de scripts, semble bien fichue. Les Allemands ne restent pas immobiles et changent de position en fonction des autres. Pour résumer, vous êtes le chef de deux groupes. Vous donnez donc deux types d'ordre en tentant d'avoir le meilleur timing possible. Si vous souhaitez qu'un des groupes longe un muret, vous dirigez votre curseur vers

cette protection. Dans la longue lignée des bonnes idées vidéoludiques, en voici une, made in Gearbox. Le curseur est comme aimanté au mur, pour simplifier le gameplay, un peu comme les différentes fenêtres de Winamp, quand ils sont au bord de votre bureau Windows.

Parfois, on ne se contente pas d'envoyer ses hommes au casse-pipe, on les assiste. Et là, il faut bien admettre que rarement un rythme aura été aussi soutenu. Dans le premier Medal of Honor, vos équipiers étaient presque de la chair à canon ou des otages neuneus qui avaient la fâcheuse tendance à se mettre dans la ligne de mire ennemie. Ici, ils servent vraiment, et vous prenez part à la bataille. Inutile de songer à flinguer un régiment ennemi à vous tout seul en laissant vos hommes derrière, Brothers in Arms a été conçu sous le signe du réalisme. Par conséquent, le rythme est vraiment prenant, les progressions véritablement suantes. On aime ça !

Le moteur est à la hauteur. Vos hommes ne sont pas bêtement et simplement des représentations faciales, mais des visages qui s'animent en fonction des émotions. Du coup, on tient à eux, on ne les croise pas, on les côtoie. Les effets spéciaux, en tout genre, ajoutent encore une touche de réalisme : déflagrations, volutes de poussière, tirs… Tout s'imbrique et ce ne sont pas les images sur ces pages qui me démentiront.

Brothers in Arms semble bien parti pour devenir la nouvelle référence des jeux de la Seconde Guerre mondiale. Si on l'attend ? SIR, YES, SIR !!!

APRÈS L'E3

Need for Speed Underground 2

Bon, n'y allons pas par quatre chemins, même si c'est justement l'objectif du jeu, mais nous y reviendrons plus tard. NFS Underground ne nous a pas plu. L'excellent Jérôme évoquait son gameplay boutonneux, et l'ensemble de la presse était d'accord là-dessus. C'est donc aussi motivé que s'il fallait aller bouffer avec Vincent Delerm que nous sommes partis voir cette suite. Mal nous en a pris.

NFSU2 (excusez du raccourci, mais on va croire que je tire à la ligne), c'est tout ce qui manquait au premier. Un gameplay efficace, tout en finesse, en dérapages, MSR sur les bords (la référence du jeu de caisse sur la feue Dreamcast), Test Drive sur le fond. Effectivement, on choisit sa route pour arriver à bon port sans le côté beauf de Crazy Taxi 3.

Graphiquement, malgré l'éternelle version PS2 sur laquelle nous avons pu jouer (argh), la tenue de route est excellente. Les circuits sont énormes et les environnements (villes américaines) permettent un gameplay très, très fun. Le système de météo dynamique exigera de vous un doigté d'expert pour ne pas partir en tête-à-queue. Une multitude de bonnes idées ont été rajoutées. Retenons celle-ci : dans les courses "1 contre 1", pour connaître exactement votre parcours, les plots de la route s'illuminent avec vos phares. Pas ceux des embranchements.

Le tuning est toujours à l'honneur et les magasins où l'on peut modifier l'apparence et les performances de votre bolide se trouvent sur la route.

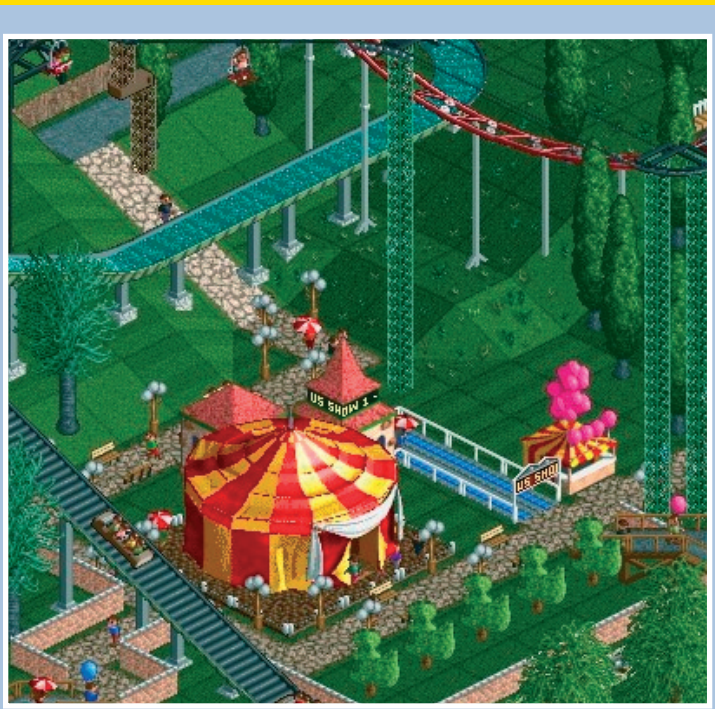
Bon, arrêtons de nous emballer. A l'E3 2003, NFSU était un de nos meilleurs souvenirs pour le résultat que l'on connaît. Cette fois-ci, on y croit, c'est la bonne !

Les Enfants du Nil

Impressions games, toute une époque ! Les testeurs se sont demandés à quel moment l'avalanche des Caesar, Pharaoh et autre Zeus allait s'arrêter. Il faut croire que Vivendi s'est posé la même question, puisque cette suite permanente, graphiquement retouchée, s'est tarie. Toute la Gaule était donc occupée, excepté quelques dissidents qui résistent et partent créer leur société. Leur potion magique. Ce qu'ils savent faire de mieux, les "city builders", mais cette fois, ça va faire mal. On passe à la 3D les mecs ! Et puis on se penche sur le côté familial des sociétés que l'on met en scène. Bref, on se focalise sur les citoyens. Pour avoir fini tous les jeux Impression Games, construit des dizaines de pyramides ou des temples à tous les dieux grecs, je peux vous dire que le projet est séduisant. Visiblement, les durées de chaque mission ont été revues à la baisse et l'ensemble est bien plus immersif. Vos Egyptiens sont des Sims qui ne se les briseraient pas pour aller faire pipi par exemple. Les mécanismes sont toujours aussi carrés, pas de surprise de ce côté-là. Et si les vrais jeux de gestion peuvent faire leur retour, c'est tant mieux.

RollerCoaster Tycoon 3

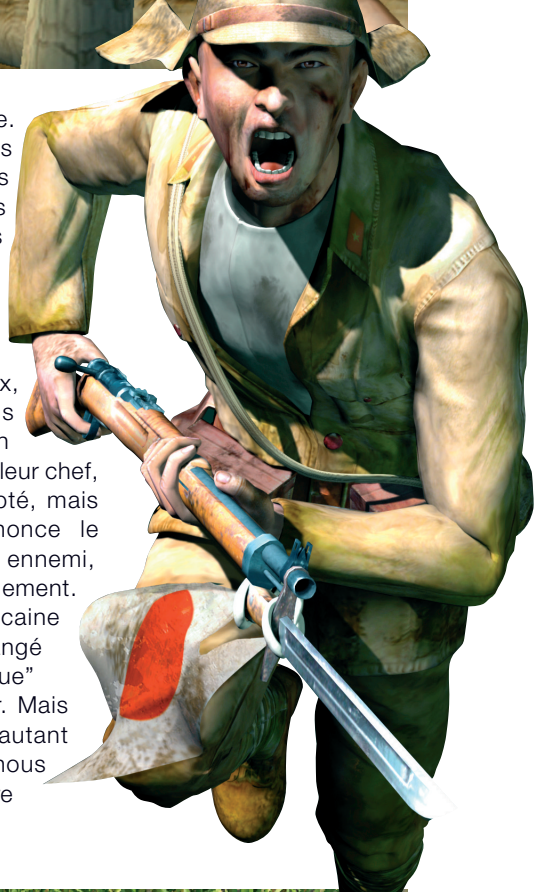
Quoi de neuf dans RollerCoaster Tycoon 3, osez-vous demander. Mais vous sortez d'où, vous ne lisez pas la presse, vous ne regardez pas le JT ? Non, je blague. Tout a changé ou presque dans le nouveau jeu de Chris Sawyer. Le frère de Tom est en effet entièrement passé à la 3D, ce qui permet désormais de monter dans les manèges. Il n'y a aucune raison pour que ce soient toujours les autres qui vomissent. Vos petits bonshommes ont des têtes très cartoon et vous pouvez désormais les grouper, chacun votant pour l'attraction que le groupe doit suivre. Décidément, ils mettent des Sims partout ! Autre nouveauté, les parcs ouvrant la nuit, un simulateur de feux d'artifice est compris dans le jeu. Si ça plaît pourquoi pas, mais à nos yeux, la plus belle innovation, c'est un tout "ch'ti" bouton qui ne paye pas de mine. Vous cliquez dessus et hop, le superbe manège qui n'en finissait plus termine tout seul de se construire. Plus de prises de tête à essayer de rejoindre les premiers rails !



APRÈS L'E3

Medal of Honor : Batailles du Pacifique

Ce MoH, même pas estampillé "2", l'est pourtant pour les joueurs qui l'attendent au tournant. L'introduction de cette présentation commence assez bien : "*Nous avons tout fait pour atteindre un angle dramatique et intense*". Pour étayer ce propos, un exemple : Plutôt que de trouver des medikits qui jalonneront la route du joueur comme le Petit Poucet, les développeurs ont pris le parti pris d'appeler un médecin. Au point de vue immersif, c'est une réussite. La question que vous vous posez est celle-ci : y trouvera-t-on la même intensité que dans MoH ? Nous y avons évidemment joué et la réponse est positive. Mais… notre culture de la Seconde Guerre mondiale est bien plus axée sur le débarquement que sur Guadalcanal (une des campagnes du jeu) et forcément, nous sommes moins impliqués. Bref, nous sommes plus "Têtes brûlées" que "La Ligne rouge" (que je vous conseille absolument de voir). Les graphismes, les attitudes des personnages sont bien plus poussés que dans MoH. Quant à la documentation de l'époque, elle s'avère tout aussi efficace que dans les opus précédents.
Plein de petites améliorations parsèmeront le quotidien des nombreux joueurs, fans de la WW2. Les expressions faciales de vos équipiers, par exemple, leur démarche. Et, grande première, les combats ne seront plus aussi simplistes que dans MoH. Les combattants useront de leur propre culture. Les Américains, on connaît. Les Japonais, c'est autre chose. Si vous tirez sur l'un d'entre eux, vous verrez en face de vous une colonie débouler. En revanche, si vous tirez sur leur chef, ils seront paniqués. Scripté, mais pas vraiment nous annonce le développeur. Chaque ennemi, même paniqué, agit logiquement. En gros, la vision américaine de l'ennemi n'a pas changé depuis "ce fin sociologue" qu'était le général Custer. Mais si on prend toujours autant de plaisir à jouer, nous devrions découvrir un titre plus qu'intéressant.
Tenez-vous prêt !



REPORTAGE

SPLINTER CELL 3 : CHAOS THEORY

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Audacieux de dire ça avant même d'avoir une version test, mais Splinter 3 sera sans doute le jeu de la fin d'année ! Révolutionnaire par bien des aspects, mais dans l'esprit de la série. Des titres comme ça, on en veut tous les mois...

Un crissement bon jeu

VOUS PENSIEZ PEUT-ÊTRE QUE SPLINTER CELL ET PANDORA TOMORROW ÉTAIENT LE SUMMUM DES JEUX D'INFILTRATION, LE "TOP OF THE POPS" DU JEU D'ESPIONNAGE ? VOUS VOUS GOUREZ TOTALEMENT, CAR LA SUITE VA, A CONTRARIO DE SAM FISHER, FAIRE BEAUCOUP DE BRUIT.

Quel voyage de presse ! Montréal, son sirop d'érable, la crème de la crème des journalistes français, un peuple ayant su emprunter le meilleur de la civilisation américaine et européenne... et tout le reste, Sam Fisher en tête. Une journée complète pour boire les paroles des différents intervenants. Car chacun aura apporté plusieurs idées, une démarche qui fera de Chaos Theory une petite révolution dans le monde du jeu vidéo.

Mais pourquoi Splinter Cell 3 serait-il mieux que les deux premiers opus ? Parce que tout a été repensé ! Le terme qui revenait souvent dans la bouche de Mathieu Ferland, producer du jeu, c'était les "blackbox". Pour le joueur, ça ne voudra pas dire grand-chose, mais dans la façon de travailler chez Ubi Montreal, ça change tout ! Et c'est une des raisons pour lesquelles Chaos Theory sera beaucoup moins linéaire que ses prédécesseurs, avec une replay value extraordinaire. Il faut être sensible à ce genre de choses.

Une "blackbox", c'est une zone dans laquelle évoluera le personnage. Une dizaine ou une quinzaine de "blackbox" constitue un niveau. Elles sont imbriquées les unes dans les autres. Pour chacune d'entre elles, il existe deux ou trois

REPORTAGE

SPLINTER CELL 3 : CHAOS THEORY

Arme blanche. L'une des grandes nouveautés consiste à aller au contact.

points d'entrée ou de sortie. Je vous rassure tout de suite, il n'y a pas de chargement de l'une à l'autre. A l'intérieur, des scripts, plein de scripts possibles. En arrivant par l'entrée numéro1, il y aura une façon de se débarrasser de ce garde qui ne sera pas la même que celle de l'entrée numéro 2.

Sam aura le même matériel qu'avant, mais les interactions avec l'environnement auront été décuplées. Voilà la grande force de Splinter Cell 3. En travaillant sur des "blackbox", l'équipe a pu affiner chaque centimètre carré, ajoutant par-ci par-là de l'interaction, et rendant ainsi les possibilités de Sam incroyablement variées. Bien sûr, ce n'était pas dans les préoccupations de Chinh Ngo. Il peut sembler curieux de trouver un ancien architecte dans le développement d'un jeu. Il est directeur artistique, et sa grande préoccupation est de rendre l'univers aussi réaliste que possible. Quand Sam se retrouve au Japon, l'agencement des meubles est tel que l'on a bel et bien l'impression d'être dans ce pays. *"Chaque pièce doit raconter une petite histoire, même si le héros n'y fait qu'un bref passage. Telle est la base de l'immersion. Quand une salle est en grand désordre, on doit tout de suite comprendre que quelqu'un a été enlevé, et comment..."* Il montre maintenant une cour intérieure. *"On peut également représenter le vent. Il est invisible, mais grâce à la disposition des feuilles sur le sol, on se rend compte de la façon dont le vent tourne"*. Joignant le geste à la parole, il décrit un arc

L'attirail.
A peu près le même que dans les précédents volets.

EVOLUTION

Gare à l'ombre.
Car dans cette posture, Sam est aussi discret qu'un chat.

Malvenus.
Les coups de feu sont heureusement plutôt rares.

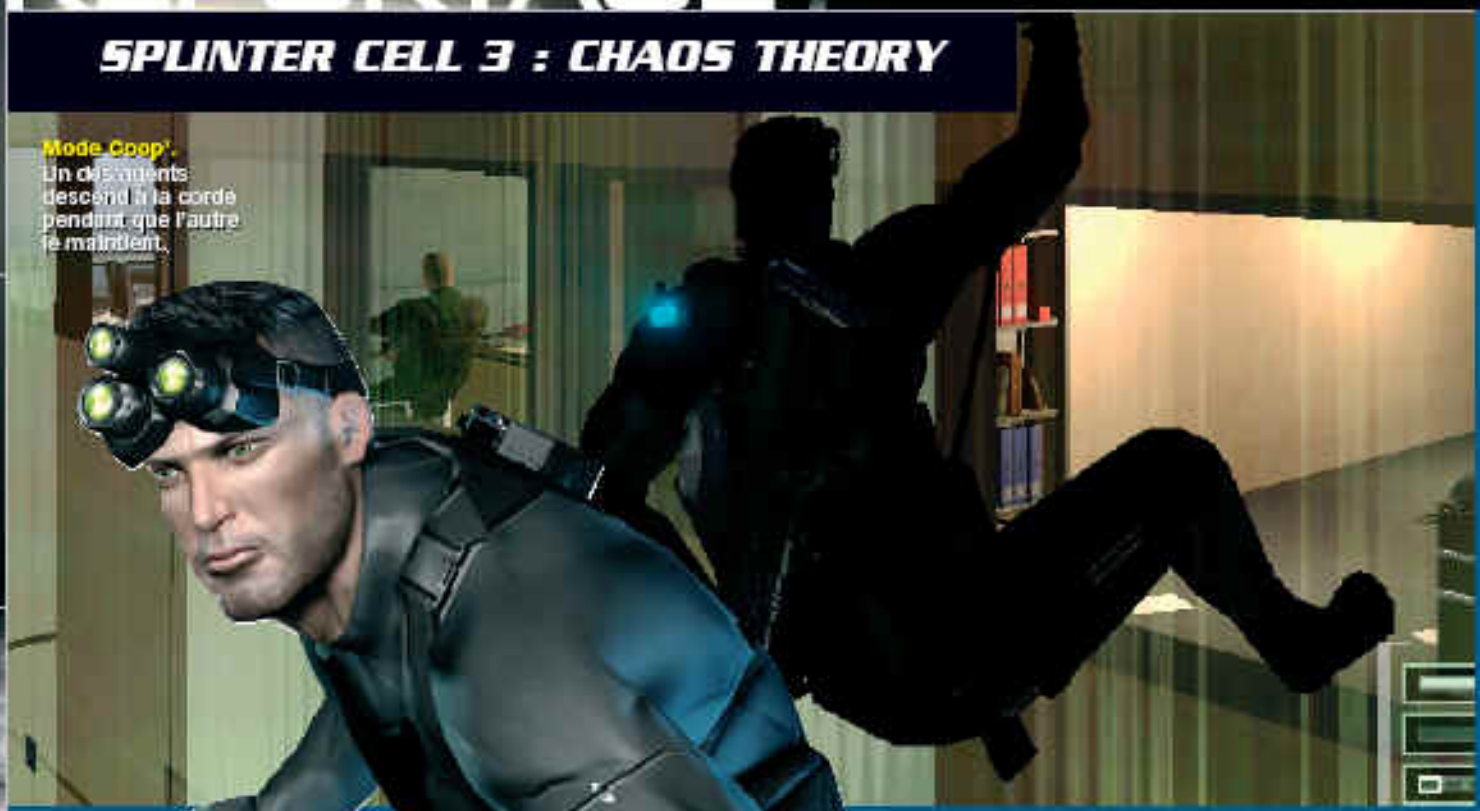
de cercle devant l'écran. Le résultat est en effet stupéfiant. *"Nous avons également décidé d'arrêter les lumières réalistes. Nous avons emprunté pas mal de choses au cinéma, avec des lumières d'ambiance pour une atmosphère plus spéciale"*. L'atmosphère de Chaos Theory devra aussi beaucoup au son. Fabien Noël est ingénieur en mécanique et vibration sonore, avec une spécialisation en architecture acoustique. Non seulement il a amélioré le son, mais il l'a aussi directement intégré au gameplay. Désormais, la barre indiquant la luminosité qui vous entoure est accompagnée d'une barre de bruit. Un curseur indique votre niveau sonore, lequel pourra néanmoins être complètement étouffé en fonction de l'environnement. Si vous voulez assommer un type stationné à côté d'un hélicoptère, ce n'est certainement pas le son qui vous trahira !

Fabien nous propose également une démo convaincante : il s'approche d'un ennemi par-derrière. Dehors, il y a un hélico. Les pales tournent. La porte est ouverte, et le vacarme est assourdissant. Hop, un coup sur la tête. Il recommence l'expérience avec la porte fermée. Là, l'ennemi l'entend, et il y a combat. Non seulement le son est géré en fonction de l'éloignement de la source, mais il est plus ou moins étouffé en fonction des obstacles. Une grande première que l'on pourra apprécier d'ici quelques mois. Quand une technique de pointe s'intègre si merveilleusement dans le gameplay, on ne peut qu'être impatient.

Dans un tout autre ordre d'idées, l'animation a également été revue. *"Ce que l'on pouvait regretter dans les précédents volets, poursuit Gilles Monteil, c'était l'impossibilité pour le joueur de reculer quand il avait ordonné de faire un pas. Si un garde surgissait, l'animation devait aller jusqu'au bout. Ce que je souhaitais, c'était de pouvoir revenir à une pose neutre pendant que Sam avance. Pour chaque phase d'animation de la marche, nous avons pu intercaler un retour au mode debout (ou "accroupi fixe", si Sam marche accroupi) d'une façon très naturelle. C'était très difficile de trouver une alternative convaincante entre le 0, l'arrêt, et le 1, la marche. Mais c'est chose faite."* Quant au mode Coop,

REPORTAGE

SPLINTER CELL 3 : CHAOS THEORY



Mode Coop'. Un des agents descend à la corde pendant que l'autre le maintient.

Stéphane Roy, il s'avère très différent du mode Multi de Pandora. On sait qu'il n'y aura que quatre niveaux à la sortie du jeu, mais cela n'entravera en rien notre bonheur. Toutes ces missions ont été conçues pour deux joueurs qui, comme le nom du mode l'indique, effectuent leurs actions en coopération. Je m'y colle avec Kael, de "Console +".

Assistés par un membre de l'équipe, nous faisons un petit parcours et testons les nouveaux mouvements. Exceptionnels. Je me colle au mur et lui fais la courte échelle. Il monte, enjambe l'obstacle et le voilà parti explorer des lieux en solitaire. Plus tard, il m'ouvrira une porte et nous nous retrouverons. Ensuite, lui me fera la courte échelle mais ne grimpera pas jusqu'en haut. Je lui servirai de support pour monter dans une posture assez équivoque, mais puisqu'il s'agit de la cause anti-terroriste, l'honneur est sauf.

Plus tard, de l'autre côté d'un immeuble, il me guidera alors que je serai en train de descendre un édifice en rappel. Le bâtiment grouille d'ennemis. Il convient de passer l'obstacle de la fenêtre quand ces derniers ont le dos tourné. Il est la tête, je suis les jambes. Encore un peu plus tard, sur une rambarde cassée, il me propulsera au-dessus du vide pour que

Histoire d'ombres. La lumière et les ombres restent les héros du jeu.

Dans la nuque. Quand il s'y prend bien, c'est dans la gorge d'un ennemi que s'enfonce son couteau.

Nouveau passage. Avec son couteau, Sam peut désormais couper les objets "mous" pour se créer une autre issue.

j'atterrisse à bon port. Mais le plus beau reste à venir...

L'objectif de la mission consiste à "hacker" un ordinateur. Nous voici donc dans des tuyaux d'aération, juste au-dessus de la salle convoitée. Une grille, un garde, un treuil... Il s'accroche à la corde, descend la tête en bas, et je suis censé le faire arriver à la bonne hauteur. Mission Impossible, premier du nom. Je suis Jean Reno, il est Tom Cruise. Il descend, pas trop, très doucement... L'appareillage ne me permet pas de voir où il en est. Un coup d'œil sur son écran, et c'est réglé. **Certes, tout ceci n'est pas très réaliste.** Mais notre équipe de développement fétiche a pensé à tout, même aux gens qui n'ont pas de réseau à la maison. Ils pourront communiquer avec l'appareillage casque et micro. Et, tenez-vous bien, l'amplitude de votre voix sera gérée par l'ordi. Ainsi, dans le cas présent, Kael aurait dû me chuchoter dans son micro : *"plus bas, encore un peu, c'est bon, je suis à hauteur"* et ne pas hurler comme un bourrin, sinon, nous aurions été repérés par le garde. L'immersion est incroyable. Les niveaux en "coop" devraient posséder une durée de vie de plus d'une heure chacun.

Nous avons également eu l'occasion de discuter avec le scénariste, le type qui s'occupe des cinématiques, ainsi que le musicien. A chaque fois, la même envie les animait : proposer quelque chose qui soit différent, mais pas spécialement fantaisiste. D'une manière générale, Splinter Cell 3 est donc plus fun à jouer : plus de risques, et plus de sueurs froides...

Le headshot au silencieux est toujours de mise, mais ce n'est plus la philosophie du jeu. En vous approchant des ennemis, vous entendez leur conversation, vous découvrez leurs besoins, leurs envies et leurs personnalités. Vous agissez donc en conséquence. Briser les nuques et porter des coups de couteau bien placés devient le quotidien de Sam. On résume tout ça en deux mots? Purement jouissif...

Nous avions déjà pris une bonne claque à l'E3. Cette journée n'a fait que confirmer nos premières impressions. La fin de l'année sera chaude...

Léo de Urlevan

EDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft Montreal
GENRE : Action
SORTIE : fin 2004
SITE INTERNET : http://www.splintercell3.com/

DOSSIER

Une reprise f

CET AUTOMNE, PAS MOINS DE QUATRE ÉDITEURS VOUS GLISSERONT DANS LA PEAU D'UN ENTRAÎNEUR DE FOOT. VOICI UNE PETITE PRÉSENTATION DES ÉQUIPES AVANT QUE LA LUTTE POUR LE TITRE DE "MEILLEUR JEU DE MANAGEMENT" NE COMMENCE... EN FRANCE, IL Y A, DIT-ON, SOIXANTE MILLIONS DE SÉLECTIONNEURS, MÊME SI NOMBREUX N'EXERCENT LEUR TALENT QUE DANS UN BAR OU AFFALÉ DANS LE CANAPÉ, UNE BIÈRE À LA MAIN DANS LES DEUX CAS. OU SUR ORDINATEUR, AVEC UNE GRANDE BOUTEILLE DE COCA ET UNE PIZZA AUX QUATRE FROMAGES. ALORS, QUAND L'ÉQUIPE DE FRANCE EST HONTEUSEMENT ÉLIMINÉE PAR LA GRÈCE, EN QUART DE FINALE DU CHAMPIONNAT D'EUROPE, CERTAINS SE DÉCOUVRENT UNE VOCATION ET AFFIRMENT POUVOIR FAIRE MIEUX QUE JACQUES SANTINI. MAIS AVANT DE BRIGUER UN TEL POSTE, MIEUX VAUT SE FAIRE LA MAIN VIRTUELLEMENT. ET CETTE ANNÉE, LES JEUX DE MANAGEMENTS NE MANQUENT PAS. PAS MOINS DE QUATRE TITRES DIFFÉRENTS SORTIRONT CET AUTOMNE : LA DERNIÈRE VERSION DE LFP MANAGER (ELECTRONIC ARTS), LA VISION DE L'ENTRAÎNEUR 5 PAR UN NOUVEAU STUDIO DE DÉVELOPPEMENT (EIDOS), FOOTBALL MANAGER 2005 QUI BÉNÉFICIERA DES QUINZE ANS DE MÉTIER DE SPORTS INTERACTIVE (SEGA) ET PROFESSIONNAL MANAGER, UNE PETITE SURPRISE NOUS VENANT D'ESPAGNE (UBI SOFT). JAMAIS LE TITRE N'AURA ÉTÉ AUSSI CONVOITÉ ! PETIT TOUR D'HORIZON AVANT QUE LES CHOSES SÉRIEUSES NE COMMENCENT...

SOCRATES

ou, fou, foot !

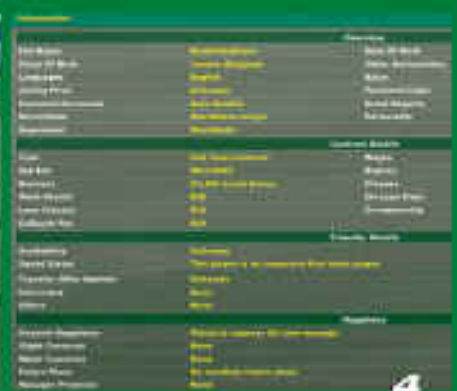
DOSSIER

FOOTBALL MANAGER 2005

1

2

3



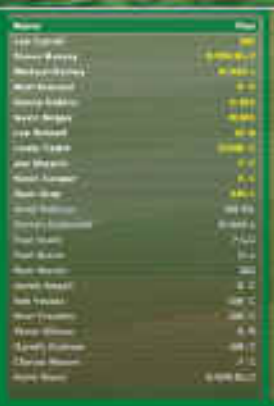
4

Après avoir quitté Eidos, Sports Interactive ne sera pas resté seul très longtemps. Flairant le bon parti, Sega lui a fait les yeux doux et offert une toute nouvelle vie, sur la scène internationale. Et un an après son dernier accouchement, le studio londonien s'apprête à engendrer une nouvelle lignée, avec Football Manager. « Entre septembre et Noël », rigole Miles Jacobson qui ne souhaite pas dévoiler toutes ses cartes tant la concurrence est rude. Nul doute que les fans, séduits par ces derniers jeux, seront ravis pas ce nouvel opus, qui reprend tout ce qui a contribué au succès de cette saga.

La base de données, peaufinée depuis une dizaine d'années, comptera pas moins de 245 000 joueurs, répartis en 25 championnats nationaux et, pour l'heure, 50 divisions. Pour réduire les temps de chargements (un leitmotiv dans ce genre de jeux), il sera possible d'intégrer les joueurs d'un championnat sans charger le championnat lui-même, la simulation des matches dans ce pays étant superflus et surtout gourmands en calculs. De plus, leurs profils s'étoffent avec de nouvelles caractéristiques, comme la capacité à temporiser et à écarter le jeu.

Par ailleurs, la personnalité du joueur est aujourd'hui au centre de toutes les attentions. "*Car avant d'être un sportif, il s'agit d'un homme avec ses envies, ses états d'âme, sa sensibilité et ses sautes d'humeur*", affirme Miles. Et ces facteurs oscilleront en fonction de vos actions à son encontre, et des déclarations de la presse, des supporters, de son agent, des autres entraîneurs... Et diverses caractéristiques cachées parferont son portrait virtuel, comme son potentiel qui peut aller de -1 (moi, avec 20 kilos de moins) à -10 (Cristiano Ronaldo).

Par ailleurs, les rapports avec la presse ont une grande importance. Etant inconnu, elle s'interrogera quant à votre nomination, estimant que le club mérite un entraîneur de renom et pas un illustre inconnu. A vous de les faire changer d'avis, et de conduire le club vers les plus hauts sommets.



1 Match.
Le système de matches est celui de L'Entraîneur 4.

2 Création.
C'est ici que tout commence, avec le choix des nations.

3 Nouveauté.
Les joueurs sous licence auront droit à une photo.

4 Caractéristiques.
Chaque joueur possède une fiche détaillée. La preuve !

5 Tactique.
Aucune évolution de ce côté-là.

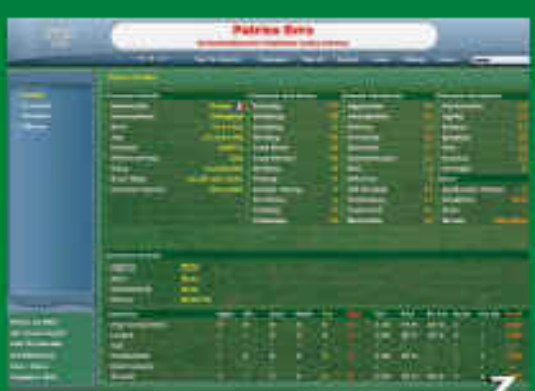
6 Entraînement.
Une phase où chaque décision peut s'avérer dramatique.

7 Après Liza...
Voici l'avenir des Bleus

8 La nouvelle star.
Après la retraite de Zizou, Titi va enfin pouvoir s'imposer.

9 Ecran "splitté".
Ainsi, on peut voir le match et les stats simultanément.

10 L'effet Domenech ?
Quel carton !



Pour cela, il faut bâtir une équipe solide en envoyant vos recruteurs aux quatre coins du monde. Après quelques semaines, ils reviendront avec des cassettes grâce auxquelles vous pourrez voir un joueur à l'œuvre. Les négociations seront également plus complètes, avec une diverses clauses, comme l'organisation d'un match amical au profit de l'équipe "vendeuse". *"Et tout sera customisable"*, martèle Miles. **Une fois dans le match,** vous pourrez "splitter" en temps pour consulter les statistiques en temps réels et garder un œil sur le jeu. Et cette fois encore, la 3D n'est pas de mise. *"Nous rêvions d'un accord avec Pro Evolution Soccer, mais est-ce possible dans la mesure où le match devrait durer 90 minutes. Imaginez les scores fleuves dans ces conditions. Enfin, jamais est un bien grand mot mais ce n'est pas à l'ordre du jour. Nous tenons simplement à ne pas décevoir les fans. C'est le plus important à nos yeux."*
Autre détail assez marrant, l'apparition de photos pour les footballeurs. Du coup, pour les joueurs créés par l'ordinateur au fil des années, SI invite tous ceux qui voudraient apparaître dans le jeu à leur envoyer leur trombine, sur le site www.sigames.com. Enfin, Sega et Sports Interactive ont déclaré que le mode Online sera en tout point similaire à celui élaboré pour les derniers épisodes de L'Entraîneur. Un plus non négligeable quand on sait qu'Eidos, son plus sérieux rival, n'est pas sûr d'inclure cette option dans son jeu.
A suivre...

EDITEUR : Sega
DÉVELOPPEUR : Sports Interactive
GENRE : Stratégie
SORTIE : Automne
SITE INTERNET : www.sigames.com

- ☑ Une base de données énorme
- ☑ L'influence des médias, des agents
- ☑ Présence d'un mode Online
- ☑ Tout est « customisable » !

DOSSIER

L'ENTRAÎNEUR 5

La série des "Entraîneur" a déjà converti des centaines de centaines de milliers de joueurs en Europe. Ce nouvel opus est attendu comme le loup blanc par les fans car, suite au divorce entre Eidos et Sports Interactive, il sera l'œuvre d'un tout nouveau studio : Beautiful Game. Pour cet énième volet, l'équipe est repartie de zéro en ce qui concerne le système de calcul qui, auparavant, entrecoupait les parties d'interminables temps de chargement.

D'après la démonstration technique qui nous a été faite, il n'y en a plus. Auparavant, sur un 3 GHz (une bête de guerre), vous ne pouviez intégrer que huit divisions. Et encore, il fallait se montrer patient. Pour tout vous dire, les développeurs nous ont lancé une partie en sélectionnant tous les pays, et la création de la partie (qui aurait pris une demi-heure avant) a duré trois ou quatre... secondes. Si bien qu'on a du mal à y croire ! En fait, les chargements se faisant en arrière-plan, vous pouvez naviguer dans les menus en permanence. Et des tableaux, il y a en encore des milliers !

Pour ce qui est de la base de données, Si étant parti avec la sienne, une approche plus pro a été adoptée. En effet, Eidos a fait appel à PFS (Professional Football System), une société spécialisée dans la collecte de statistiques et qui travaillent en étroite collaboration avec les plus grands clubs du monde, dont le Real Madrid. Et pour plus de précision, les statistiques de chaque joueur sont désormais définies en pourcentage.

Voilà qui devrait ravir les gamers, capables de fouiner pendant des heures afin de dénicher la perle rare, même si pour l'heure elle n'a que 14 ans et évolue dans un club de seconde zone, dans la banlieue de Brazzaville. Les négociations des contrats se veulent, elles aussi, plus complexes, avec des facteurs divers et variés, comme l'aspect financier, l'enjeu sportif, la réputation du joueur, sa personnalité, la renommée du club et la confiance que vous pourrez leur inspirer.

En collaboration avec Mervyn Day, le manager de Charlton qui a réussi l'exploit de transformer une équipe de bras cassés en épouvantail de la Premier League, les entraînements ont été repensés. Extrêmement complet, il aurait pu en rebuter plus d'un, mais leur simplicité est tout incroyable. Les stakhanovistes pourront définir chaque exercice, heure après heure. Les autres se permettront simplement de donner les tendances et le programme peaufinera le planning de la semaine.

Et que dire des phases tactiques, qui permettent, en plus des flèches imprégnant différentes courses aux joueurs, d'influencer sur la destination des passes et l'élaboration de phases de jeu bien précises en toutes circonstances. Sur le tableau noir, vous prédéfinissez les actions de vos joueurs : lorsque le ballon se trouve à tel endroit, l'avant-centre piquera au premier poteau, l'ailier au second, le meneur, à l'entrée de la surface...

Une fois l'heure du match arrivée, place au moteur en 2D remarqué dans L'Entraîneur 4 et évidemment reconduit pour cet opus. Et pour la première fois, il sera possible de jouer le match dans son intégralité, même si un résumé complet des actions les plus dangereuses est toujours proposé. Là encore, une multitude de stats en temps réel est proposée. Le terrain est notamment découpé en neuf zones distinctes et vous pouvez ainsi voir quel joueur est mis à mal par son adversaire.

Malheureusement, durant cette présentation, Eidos nous a donné l'impression d'en garder sous le coude en attendant la sortie, cet automne. Comme le mode Online par exemple, dont il n'a jamais été question. Interrogé à ce sujet, le "producer" du jeu nous a même dits, les yeux dans les yeux, qu'il n'y en aurait pas. Prions pour que ce soit du bluff !

EDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Beautiful Game Studios
GENRE : Stratégie
SORTIE : Automne
SITE INTERNET : www.lentraineur.com

- ☑ D'infimes temps de chargements
- ☑ Une base de données professionnelle
- ☑ Le nouveau système d'entraînement
- ☑ Des tactiques bien plus complexes

LFP MANAGER 2005

Electronic Arts, leader incontestable et incontesté sur le marché vidéoludique, ne pouvait pas ignorer un segment aussi porteur. C'est ainsi qu'il y a quelques années, parallèlement à FIFA Football, LFP Manager a vu le jour. Et depuis l'année, le système "Football Fusion" permet de passer le plus simplement du monde de l'un à l'autre. Un plus indéniable pour ceux qui, entre deux séquences de management pur, veulent prendre les choses en main et vivre le match de manière active.

Grâce à une base de données encore plus complète que par le passé (avec toutes les licences des championnats, des équipes, des joueurs et des compétitions internationales) et à un réalisme tactique accru, EA vous propose de vivre une expérience novatrice dans un univers tout un 3D. Sur PC essentiellement, la version "console" étant plus proche d'un FIFA que d'un Entraîneur, privilégiant l'accessibilité à la profondeur notamment.

Comme pour L'Entraîneur, les compétences des joueurs s'étendent sur une échelle de valeurs allant de 0 à 99. Et leurs caractéristiques ont doublé, en passant de 16 en 2004 à 30 cette année, ce à quoi s'ajoutent de nombreux traits de caractères. Mais là où LFP se distingue de ses concurrents, c'est par son moteur 3D, extrêmement convaincant puisque basé sur le moteur ingame de FIFA.

En match, une multitude de state permettent au joueur d'analyser la partie et de tenter d'influer sur son déroulement. Ainsi, le système "STI" (Surface Technique Interactive) offre la possibilité de crier des consignes à son équipe depuis le banc de touche et de changer de tactique à n'importe quel moment.

Autre nouveauté : LFP Manager 2005 permet de créer son propre club, en dessinant l'écusson de cette équipe, les maillots que porteront les joueurs à domicile et à l'extérieur, de personnaliser le stade. Un challenge intéressant consistera à partir de zéro et de conquérir l'Europe du football.

EDITEUR : Electronic Arts Europe
DÉVELOPPEUR : Electronic Arts Canada/Allemagne
GENRE : Stratégie
SORTIE : Septembre
SITE INTERNET : www.ea.com

- Un moteur 3D convaincant
- Le « cross-over » avec FIFA
- La totalité des licences
- La création de son club

PROFESSIONNAL MANAGER 2005

Ubi Soft se mêle à la lutte acharnée que se livrent les nombreux jeux de management avec ce titre qui nous vient tout droit d'Espagne, via Gaelco Multimedia. Autant être franc, on ne sait pas grand-chose sur ce titre, si ce n'est ce qui est écrit sur le communiqué de presse : "moteur 3D, option multijoueurs révolutionnaire, licence officielle FIFPro, 48 000 joueurs, 2 000 équipes, 20 stades, 40 options et ordres à donner aux joueurs dont les options de défense, marquage individuel ou défense en zone, remplacement, ordres individuels ou collectifs..." Voilà, vous en savez autant que nous...

LES MODES CHANGENT. POURTANT, PARFOIS, UN GENRE RESSURGIT, COMME LA PLATE-FORME. CERTAINS S'ACHARNENT À PERPÉTUER DES ESPÈCES DISPARUES. ET TREASURE EST DE CEUX-LÀ.

Ici, c'est le shoot'em'up qui revit. Après Ikaruga, voici que la firme japonaise cachetonne pour Konami afin de leur servir un Gradius de plus. Mais pas n'importe lequel ! Ici, le jeu est magnifique et s'inscrit parmi les plus grands shoots de la PS2. Historiquement riche, la saga a ses dogmes qui sont ici respectés. L'armement modulable par exemple, qu'on upgrade en collectant des bonus et en choisissant soi-même ses nouveaux canons. Le bouclier est le plus chaud à choper, avec un niveau 6 à atteindre.

Le Vic Viper, vaisseau cultissime, est disponible en quatre versions différentes. La première offre un tir horizontal supplémentaire, la deuxième permet de diriger comme bon vous semble les éléments rotatifs autour du vaisseau, la troisième permet de concentrer les tirs vers un point donné, et enfin la quatrième est la plus classique avec tous vos bonus qui tournoient autour de vous.

Comme dans Radiant Silvergun, des options permettent de collecter les tirs ennemis, ou du moins de les arrêter. Treasure a pris le parti d'apposer sa patte au jeu, notamment avec un masque de collision réduit à très peu de pixels. Cela permet de slalomer entre les tirs et, surtout, de proposer des ennemis avec énormément de tirs. Les "patterns" de ces derniers sont ultra-complexes, et vous devrez souvent avoir recours à la topologie des écrans pour les esquiver et foncer au bon moment. Un vrai shoot, quoi!

Graphiquement, ce titre tire pleinement partie de la puissance offerte par la PS2. On regrettera que le jeu ne soit pas comme les derniers du genre, basés sur des "scores attacks". Ici, on shoote et c'est déjà bien. Gradius V proposera un véritable défi aux joueurs non-initiés. Heureusement pour eux, Treasure a instauré un système de crédit automatique suivant plusieurs critères. Une heure de jeu, et c'est un crédit en plus, 18 et c'est le mode Freeplay qui apparaît.

Face à la vague revival qui amène sur nos rivages de plus en plus de shoots d'autistes, surfer sur celle de Gradius V est une bonne idée pour se mettre à ce sport de dingue. Le jeu est pour l'instant disponible en import, mais la sortie française est prévue en toute fin de mois !

Jérôme

PathWay to Glory

C'est incroyable! Dans la rubrique "délire", voici venir un RTS sur téléphone portable. Bien évidemment, le téléphone en question est la N-Gage, et le jeu, PTG, très étonnant. Quatorze missions solo, jouables aussi en "coop" avec toutes les fonctionnalités sans-fil offertes par l'hybride, et surtout le Mobile Community Welfare. Ce dernier est constitué de 12 missions Multi et de 4 campagnes. Ce RTS tour par tour sur la Seconde Guerre mondiale est en plus d'une incroyable richesse, il ne lui manque rien comparativement à ses grands frères du monde PC. Les véhicules sont là, l'IA des ennemis aussi, et PathWay to Glory offre un vrai challenge, même aux plus aguerris. Surprenant pour une simple carte MMC.

Arcade Legends Sega Megadrive

Nobilis vient de signer un contrat de distribution des produits Radica. On découvre ainsi tout émerveillé l'Arcade Legends Sega Megadrive qui, sous la forme du légendaire pad banane, nous permet de revivre les années 90 à fond la manette. C'est 35 euros le trip, et ça démarre fort avec Kid Chameleon ("Mario est mort !"), Altered Beast ("Raise from your grave !"), Dr Robotnik Mean Bean Machine ("Poulc, poulc, poulc..."), Flicky ("une bouse !"), Golden Axe et Sonic The Hedgehog, premier du nom. On ne les présente plus. L'émulation est parfaite, le seul regret – comme toujours – se rapporte aux machines elles-mêmes: en effet, un seul joueur est autorisé à jouer, l'autre regardant son pote jouer. Dommage !

ASTRO BOY

Issu de la série revival de Sega, voici venir sur PS2 le nouvel Astro Boy, alias Astro le petit robot. Et qui trouve-t-on derrière? La Sonic Team. Du bonheur ! Par conséquent, c'est un plaisir de virevolter, de soulever des tonnes de choses et de se fighter avec tous les méchants du coin. Du revival du meilleur cru qui sort le 3 septembre.

WARIO WARE, INC.

Wario revient dans ses élucubrations mais, cette fois, sur GameCube. Au programme des réjouissances : 200 jeux débiles à souhait où la rapidité d'exécution compte autant que la capacité à comprendre le but même des jeux. Résultat : même si certains ne surprennent plus comme au temps de la sortie GBA, on s'amuse bien à se mettre le doigt dans le nez ou à avaler ses spaghettis..

THE CHRONICLES OF RIDDICK

Mélange d'action et d'infiltration, l'adaptation vidéoludique des dernières esbroufes de Vin Diesel est un bon FPS, sans plus. Bouclable assez rapidement, il tient sans doute un des records de la Xbox : cinq grosses heures et hop, on remballe. On l'évitera donc, lui préférant un bon Ninja Gaiden.

THUNDERBIRDS : INTERNATIONAL RESCUE

Les Thunderbirds, immuables marionnettes en velours côtelé, sont de retour sur GBA dans un jeu de plate-forme mélangeant tout ce qui peut se faire et ce qui s'est déjà fait des milliers de fois, au moins sur GameBoy. On pourrait les remplacer par des Schtroumpfs, Titi et Grosminet ou encore Tintin. Classique !

HORS JEUX

Une rentrée en or

LE PROFESSEUR JOHNSON, DE L'UNIVERSITÉ DU MASSACHUSETTS, M'A LIVRÉ SA DERNIÈRE ÉTUDE. SELON CELLE-CI, 74 % DES GENS NE ME PENSAIENT PAS CAPABLE DE FOURNIR UNE CUVÉE AUSSI BONNE QUE CELLE DU MOIS DERNIER. EH BIEN SI. DÉJÀ, J'AI SIX PAGES. ALORS... ET IL A EU DE LA CHANCE QUE LES VERSIONS DE STAR WARS NE SOIENT PAS ENCORE DISPONIBLES. À CHAQUE MOIS SUFFIT SA PEINE. ON VERRA DONC ÇA DANS LE NUMÉRO 181.

>> DVD

Gothika

>> Gothika
Editeur : Gaumont
Date de sortie : Disponible
Prix : 25 euros environ

Dès les premiers commentaires audio, Matthieu Kassovitz et son monteur nous font l'apologie des séries B. Pour lui, Shining et Duel (prochainement en DVD) sont des série B. Seuls, quelques mecs pouvaient s'enorgueillir de faire de la série A. Kubrick, avec 2001, par exemple. Gothica est donc une série B, produite par Joel Silver (Matrix), avec Halle Berry et Penelope Cruz. Dans cette catégorie de film, on a vu pire comme générique.

Miss Berry est psychiatre pour criminels dans un asile. Un soir, en rentrant, elle manque de peu d'écraser une jeune fille, à moitié dévêtue en plein milieu de la route. Quand elle commence à lui parler, la gamine commence à brûler. Elle se réveille trois jours plus tard, en ayant perdu la mémoire. Elle est accusée du meurtre de son mari qui était également directeur de la prison. Et elle se retrouve au beau milieu des gens qu'elle analysait. Elle sait qu'elle n'est pas folle, on la croit tout simplement. Ensuite, les phénomènes étranges se multiplient. Un spectre lui rend visite: la fille qu'elle a failli écraser. Visiblement, elle a quelque chose à lui dire. "Not Alone". Y a-t-il une autre personne dans son cas ? Deux morts ?

Bon, le scénario n'est pas très étoffé, une histoire de fantômes (c'est du Dark Castle, il n'y a pas forcément grand-chose à en attendre). Mais notre Kassovitz national prend un malin plaisir à brouiller les pistes, comme dans Les Rivières pourpres. Par conséquent, on ne lâche pas l'affaire.

Mais laissons de côté l'histoire, et voyons un peu la réalisation. Le film n'a qu'un objectif : nous faire flipper. Vous sursauterez, à coup sûr, de nombreuses fois. A partir du moment où l'accident a lieu, le climat devient pesant. On a peur. La jeune fille va réapparaître, à coup sûr, mais il est impossible d'anticiper. Tout est aussi imprévisible que dans l'excellent The Ring.

Mais au rayon des suppléments, les vaches sont maigres. Trois documentaires un peu glauques sur de véritables assassins, notes des médecins à l'appui. On retiendra surtout les commentaires audio, techniques et variés, avec des anecdotes un peu plus intéressantes que d'habitude dans ce genre d'exercice. On apprendra ainsi que Halle Berry s'est cassé le bras durant le tournage. Décidément, Kasso ne peut pas s'empêcher de bousiller ses acteurs !

Big Fish

Cela faisait quelques années que nous avions un peu délaissé la filmographie de Tim Burton. Sans doute à cause de cet impardonnable navet qu'était son remake de La Planète des singes. Film de commande, diront certains. Enfin, la page est tournée, et on retrouve avec grand plaisir un Tim en grande forme, maîtrisant de main de maître son sujet.

Edward est en train de mourir. Cela fait trois ans qu'il n'a plus parlé à son fils Will. Ce dernier en avait marre des histoires absurdes du père : poissons que l'on pêche avec des alliances en or, géants de 4 mètres de haut, retour de guerre avec des sœurs siamoises en barque, cette ville Eden qu'il rachète, ces sorcières...

Il arrête de plonger. Fini l'enfance, place au réalisme ! Pourtant, les rêves du père semblent bien concrets quand il y repense. Ca bouillonne dans la tête de Will. Implicitement, on le sent frustré que ces histoires fantaisistes n'existent pas. Avant qu'il ne parte, il aimerait également que son père lui dise au moins une vérité, une chose à laquelle il pourrait se raccrocher.

Le film se décompose en deux grands axes : la partie présente où le vieux est souvent alité, et les souvenirs, les mensonges et la vérité arrangée. La copie de Tim Burton est un modèle de ce qui devrait se faire au cinéma. La fluidité des passages du passé au présent est exceptionnelle. Burton fait ce qu'il sait faire de mieux, et il faut remonter très loin pour qu'il nous propose quelque chose d'aussi exceptionnel.

La mort et les contes ont toujours été au centre de ses préoccupations. Cette fois-ci, il nous en donne une version très crue, hospitalière. Pour contrebalancer cette vision, le rêve, la poésie jusqu'à l'apothéose finale où fantasmes et réalité se rejoignent.

Les suppléments sont à la hauteur du film. On a droit aux commentaires du réalisateur et d'un de ses comparses. Signalons que l'ensemble a dû être un peu préparé, car cela ressemble plus à une interview qu'à un commentaire d'images bourré d'anecdotes sans grand intérêt. Tim Burton, sans intellectualiser, expose ses points de vue, explique ses choix artistiques... Même dans ses commentaires, il y a une sorte d'émotion qui passe.

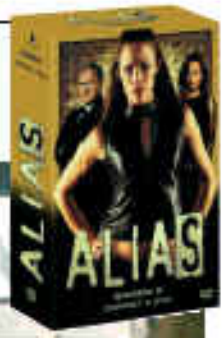
On sera aussi enchanté par des petits documentaires très intéressants sur l'œuvre de Burton et sur les personnages du film, vus par leurs interprètes. On revoit donc avec plaisir tout ce casting exceptionnel: Ewan McGregor, Albert Finney, Jessica Lange, Dany De Vito, Steve Buscemi... Sans doute un des plus beaux films que l'on ait chroniqué dans ces pages.

>> Big Fish
Editeur : Gaumont
Date de sortie : 1er Septembre 2004
Prix : 25 euros environ

HORS JEUX

>> DVD

Alias, saison 2



>> Alias, saison 2
Editeur : Buena Vista
Date de sortie : 30 septembre
Prix : 60 euros environ

Les séries policières ou apparentées peuvent se scinder en deux catégories sur la forme. Les "trash réalistes" (The Shield, Oz, Sopranos, NYPD Blues...) et les autres, "politiquement correctes", où les plus gros problèmes des protagonistes sont d'ordre freudien (tuer le père, flinguer la mère...). Les scénaristes y évitent astucieusement les plans sexuellement glauques (un seul prisonnier par cellule), et les scènes de torture (sauf les méchants, c'est même à cela qu'on les reconnait). Au départ, c'est par pure conscience professionnelle que je me suis enfilé les premiers épisodes de la saison 2, car Acclaim nous proposait sa version vidéoludique chroniquée. Et c'est par pur plaisir, en à peine une semaine, que je suis allé jusqu'au bout. Deux ou trois épisodes sont nécessaires pour plonger dans le bain, si on n'a pas vu la première saison.

Pour résumer, Sydney (Jenifer Garner) et son papounet Jack (Victor Graber) sont des agents secrets œuvrant pour le SD-6 (les méchants). Ou plutôt, c'est ce qu'ils veulent faire croire à cette organisation. En fait, ce sont des agents doubles. En réalité, ils travaillent pour la CIA (les gentils). Le chef de la SD-6, Sloane (Ron Rifkin, exceptionnel, digne d'un méchant de James Bond époque Sean Connery) et de Sark (méga fourbe) convoitent tous les documents de Rambaldi (megamix entre Leonard de Vinci et Nostradamus) dans le but de trouver, entre autres, la formule de l'immortalité.

La CIA connaît leurs intentions. A chaque mission du SD6 pour Sydney et papa, une contre-mission de la CIA, aux objectifs bien entendu opposés. Et le tout, sans se faire gauler par Sloane et ses sbires. A côté de cela, la maman de Sydney, Irina, ancien agent soviétique, se rend à la CIA. Son jeu est trouble et on ne connaît pas vraiment ses intentions. On sait juste qu'elle a déjà tué le père de Vaughn, l'agent de liaison de Sydney en mission. Mais le doute quant à ses intentions plane sur toute la série. Vrais remords ou plan machiavélique?

Quelques scènes d'action s'avèrent magnifiquement orchestrées, par exemple quand toute la famille est réunie au Moyen-Orient, luttant contre un ennemi commun. Mitraillages en règle, ralentis... Beau comme du John Woo! D'autres séquences d'action, tout aussi magnifiquement filmées, sont au rendez-vous, mais ne gâchons pas l'effet de surprise.

Alias possède une autre particularité, celle d'accueillir des stars, l'espace d'un ou deux épisodes. Faye Dunaway, Rutger Hauer, Ethan Hawke, Christian Slater et David Caradine se partagent l'affiche de cette saison. Après avoir vu l'intégralité de la saison 2, vous pourrez également jubiler devant les bonus. Quatre épisodes commentés par toute l'équipe (ça tourne parfois un peu à la cacophonie, mais le réalisateur remet souvent un peu d'ordre), le making-of du dernier épisode, particulièrement musclé, sept scènes coupées, pas vraiment intéressantes il est vrai, quelques pubs TV très courtes mais qui donnent envie de revoir les épisodes en question... Tout ça est au menu. Et un bêtisier qui prend une saveur particulière une fois que l'on a tout regardé.

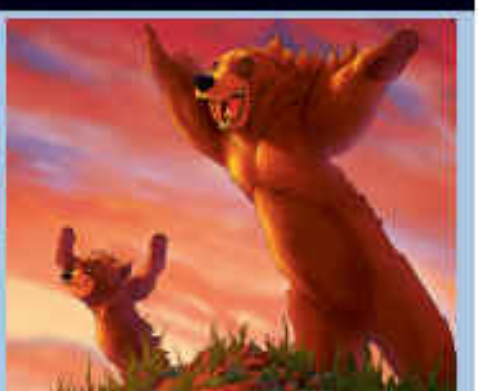
Pendant environ quinze heures, vous aviez vu Victor Graber tirer une tête de dix pieds de long, aussi jouasse qu'un participant à l'Ile de la tentation quand il surprenait sa femme en compagnie d'un Brad Pitt au rabais. Et là, de plantage en plantage, les fous rires fusent. Même si vous avez déjà vu l'intégralité de cette saison, les suppléments en valent la peine.

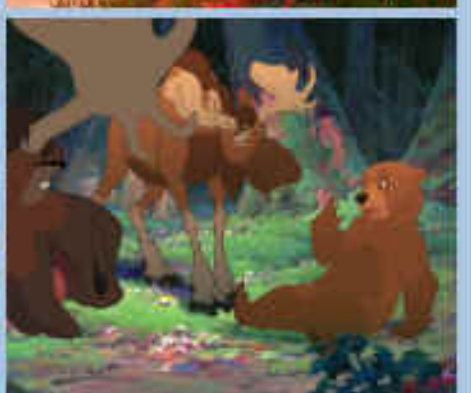
MICHEL VAILLANT

Quand on voit le nom de Luc Besson dans un film de bagnole, on peut légitimement prendre la fuite. D'autant qu'il est une fois de plus scénariste. Pourtant, l'histoire puise pas mal de choses dans les BD de notre enfance. Michel Vaillant est un pilote mondialement reconnu, le fer de lance de l'écurie Vaillante. Quant à Ruth Wong, l'ennemie jurée de la famille, elle est prête à toutes les ignominies pour remporter la victoire face à ses adversaires, même à enfreindre les lois, histoire de venger la mort de son père. Chantage, enlèvement, coucheries... Tout y passe ! Revenons deux minutes sur la série Taxi. J'entends encore les applaudissements dans la salle à chaque scène de démagogie anti-flic. Ici, l'approche est tout autre; le héros, c'est la vitesse. Les scènes d'action ne se déroulent pas à la troisième personne, mais à la première, et on se retrouve catapulté dans le corps même de Vaillant. Vous ne le croirez peut-être pas, mais le résultat est zen, tout en finesse. Alors que les moteurs vrombissent, ce qui frappe le plus, ce sont les battements du cœur du héros. Notons au passage une ptite audio 5.1 d'une qualité assez incroyable. Les couleurs de l'image semblent également avoir gagné un peu plus d'intensité pour le passage au DVD. Finalement, on regrette qu'il n'y ait pas plus de courses... Bref, que Besson ne se soit pas plus lâché, car elles sont plus que convaincantes (le tournage en pleine compétition des 24 heures du Mans y est pour beaucoup). Au niveau des suppléments, l'édition Collector propose tout ce que l'on attend d'un DVD : une véritable avalanche de bonus. La simple ne propose que des commentaires audio. Making-of, scènes coupées, interviews... On doit bien approcher les trois heures de bonus. Bref, on ne se moque pas de nous !

EDITEUR : Fox Pathé Europa
DATE DE SORTIE : Disponible **PRIX :** 28 euros environ

FRÈRE DES OURS





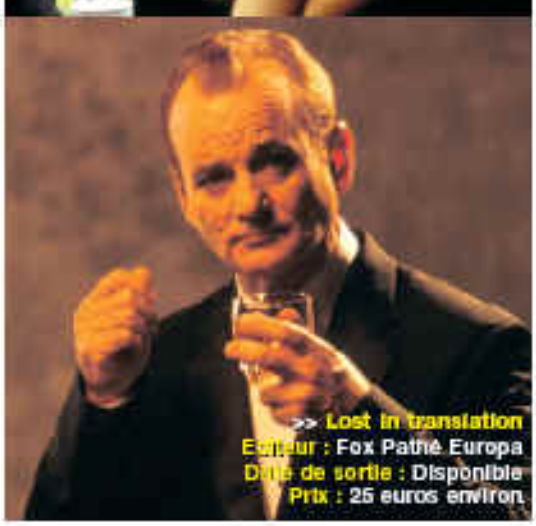
Voici un Disney au-dessus de la moyenne. Trois frères s'en prennent à un ours. Accidentellement, l'un meurt. Le moins sage des deux autres décide de se venger de l'animal contre l'avis de tout le monde. La magie du scénario l'amènera à vivre dans la peau d'un ours. Une fable écologique facile mais séduisante, techniquement très bien réalisée et où les séquences d'humour s'enchaînent aux scènes plus poétiques. Très consensuel tout de même.

EDITEUR : Disney
DATE DE SORTIE : 25 août **PRIX :** 20 euros environ

HORS JEUX

>> DVD

Lost in translation



>> Lost in translation
Editeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie : Disponible
Prix : 25 euros environ

On fait vite le tour de sa filmographie, elle n'aborde pas le même genre que son père, mais le cinéphile averti a vite fait de tomber amoureux de Sofia Coppola. Pourquoi ? Simplement parce qu'elle a le don de mettre en images des sentiments invisibles, de tout nuancer, de faire preuve d'intelligence dans la production actuelle...

Bob Harris (Bill Murray), un acteur sur le retour, vient de signer un contrat juteux. Il doit tourner une publicité au Japon pour une marque de whisky. Jet-laggé à mort, il ne comprend rien à ce qui se passe autour de lui, à la culture japonaise... D'ailleurs, il n'a pas envie de faire d'effort.

Insomniaque, il descend faire un tour au bar. Ce pourrait être son seul souvenir du Japon s'il ne trouvait sur sa route Charlotte. Femme d'un photographe connu, elle a envie de découvrir Tokyo. Leurs regards se croisent, et c'est parti. Ne vous faites pas de fausses idées, leur relation reste du domaine de l'affection. Deux personnes, décalées, se trouvent par hasard. Une des plus belles histoires relationnelles au cinéma. Bob caresse le pied de Charlotte et on a la quintessence de l'érotisme. Quand ils vont chez l'habitant faire un karaoké, le jeu de regards en dit long quand, tous gentiment défoncés, Bob interprète "More than this".

Mais la grande qualité d'un drame réside dans le fait qu'on ne s'ennuie jamais. Et là, la Coppola se surpasse. La grande interprétation de Bill Murray nous fait exploser de rire, sans qu'il ne soit obligé de faire des singeries. Comme à la fin de Virgin Suicides, le sentiment qui perdure après la vision du film, ce sont les regrets. Mais ils ont comme un goût positif.

On regrette pour tous les protagonistes de passer à côté de quelque chose (la vie, une histoire d'amour), mais on ne regrette pas la découverte de ces films. On essaierait presque de faire des psychologies de ces personnages un mode de vie, de prolonger le plaisir comme ça... Bon, d'accord, sans doute pas pour Virgin Suicides...

Coppola maîtrise avec brio son sujet, du début à la fin avec une logistique qui n'était pas simple (tourner au Japon). Elle a su retranscrire cet espèce de flottement dû au décalage horaire sans tomber dans la caricature et proposer une histoire qui a du mal à se situer entre l'amour et l'amitié. Ce qui fait tout son charme !

ED WOOD

Ed ou Edda ?

Tim Burton, encore lui, n'est vraiment pas un réalisateur académique. Plutôt que de faire un film sur la vie et l'œuvre d'Orson Welles, il nous parle du type qui s'est vu décerner le titre de plus mauvais réalisateur de tous les temps. Il aurait pu arranger la réalité, et Ed Wood nous aurait inspiré de la pitié. Finalement, il est factuel, et nous décrit les faiblesses de son héros et de ses comparses, comme Bela Lugosi, accro à la morphine. Finalement, on s'attache à ce personnage qui aimait s'habiller en femme, on a beaucoup de tendresse. Le dernier film réussi de Burton avant Big Fish. Les suppléments sont standard, assez techniques mais nombreux. En revanche, les commentaires montrent la passion de Burton pour Wood et son influence. Quand tout le monde dit nullité, il répond passion. A ne rater sous aucun prétexte.

EDITEUR : Buena Vista
DATE DE SORTIE : 17 septembre 2004 PRIX : 20 euros environ

HIDALGO

Horse Racing Manager

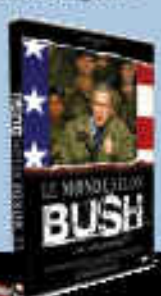
S'il est un acteur qui a le vent en poupe, c'est bien Viggo Mortensen. L'ex-Aragorn est devenu Frank Hopkins, un cavalier émérite. Un cheikh l'invite à participer à une course de cheval dans le désert. Mais il n'est pas le bienvenu dans cette contrée et de nombreux bédouins sont prêts à ne pas user de leur fair-play. Hidalgo s'avère être une formidable quête initiatique accompagnée d'une image formidable. La présence d'Omar Sharif renvoie forcément à un autre film, mais on l'interprétera comme un clin d'œil. Le désert n'est pas un acteur, malgré ses superbes couleurs. Le film familial par excellence.

EDITEUR : Buena Vista
DATE DE SORTIE : 24 septembre 2004 PRIX : 25 euros environ

LE MONDE SELON BUSH

"Ce n'était pas une attaque, mais un cadeau"

D'abord, on rigole un peu puis, quand on nous dit qu'il ne s'agit pas d'un film des Monthy Python, on flippe. Voici, en un reportage de quelque 90 minutes, les moments les plus dérangeants de la présidence de W. La croyance à outrance et peut-être "démago", les liaisons dangereuses, tous ces cadavres dans le placard... On se croirait chez Mickael Moore. Mais en fait, non. Là où Moore utilise l'art du montage et du sous-entendu, William Karel est beaucoup plus factuel. Il va interviewer David Frum, Mickael Ledeen, des gens qui a priori peuvent lui être favorable. Ce que l'on pense de Bush Jr à la fin du reportage n'est pas forcément très éloigné de la sortie de Fahrenheit 911. Mais on échappe à certaines images immondes et finalement, la portée du message va beaucoup plus loin, car elle ne s'arrête pas à l'aspect guignolesque de W. mais aux cruelles intentions de toute son équipe.



EDITEUR : Editions Montparnasse
DATE DE SORTIE : Disponible PRIX : 20 euros environ

WAR PHOTOGRAPHER

Images à message

Comment fait-il pour se coucher le soir ? Etre photographe, c'est une chose, mais photographe de guerre, c'est vraiment particulier. Le Kosovo, la Bosnie, le Rwanda et la Somalie sont son quotidien. James Nachtwey affirme que s'il devait s'effondrer devant tous ces malheurs, son travail n'aurait aucun sens. Alors il photographie. Clic. Ca brûle. Des cadavres. Clic. Des débris. Clic. Le grand intérêt de ce documentaire, c'est que la caméra du photographe est équipée d'un appareil photo et qu'il est suivi par Christian Frei. On le voit donc à l'œuvre et l'ensemble du reportage est parsemé de quelques interviews, en voix-off. Cela permet de prendre un peu de recul, nécessaire, et de souffler.

EDITEUR : Editions Montparnasse
DATE DE SORTIE : Disponible PRIX : 15 euros environ

SELECTION

Un podium olympique

Trois genres très différents constituent le tiercé de tête. Un honneur auquel aurait pu prétendre Mashed, un jeu qui a pour unique prétention celle de vous éclater !

LES TESTS DU MOIS

NOM DU JEU	PAGE	NOTE
Codename : Panzers "Phase One"	44	91
Doom 3	64	90
Les Sims 2	82	90
Mashed	62	88
Joint Operations	58	84
Alias	76	82
Richard Burns Rally	52	81
Obscure	54	81
Soliders : Heroes of WWII	72	79
NYPJ 2 : Quitte ou double	70	78
ShellShock : Nam'67	60	72
D-Day	78	70
Spider-Man 2 : The Game	50	61
Uru : The Path of the Shell	66	54

NOS JEUX PRÉFÉRÉS

JEU DU MOIS

Contrairement aux autres, mon quotidien n'a pas changé : je prends ma douche tous les matins, je sors la poubelle le soir, je fais tout mon ménage le week-end. Seulement, une nouvelle carrière s'offre à moi, mais j'hésite entre star du ciné et parrain.

SOCRATES
>> Les Sims 2

JEU DU MOIS

Que ce soit d'un point de vue technique ou au niveau du gameplay, Codename : Panzers ravira tous les fans de STR. D'ailleurs, on peut seulement regretter que la concurrence n'ait pas été plus féroce, avec D-Day et Soldiers.

LÉO
>> Codename : Panzers "Phase One"

JEU DU MOIS

C'est bien simple : depuis que j'ai lancé la nouvelle tuerie de Carmack, j'ai dû m'acheter des couches. Je refuse de prendre le RER, j'ai peur des couloirs sombres... Du coup, je fais 20 bornes en patinette matin et soir.

JÉRÔME
>> Doom 3

JEU DU MOIS

Ce savant mélange entre Mario Kart, Re-Volt et Micro Machines a sublimé la morne existence de pilote de fauteuil à roulettes qui est la mienne. C'est décidé : demain, j'équipe mon siège d'un projecteur d'huile de vidange.

STEF
>> Mashed

Top of the Tops

Voici le classement par genre des meilleurs titres de tous les temps

ACTION

... SIMULATION

1 Freelancer
2 X2 : The Threat
3 Battle Engine Aquila

... RÔLE

1 Deus Ex
2 Deus Ex 2
3 Diablo II

... AVENTURE

1 Prince of Persia
2 Beyond Good & Evil
3 Max Payne 2

FPS

... BOURRIN

1 Breed
2 Unreal Tournament 2004
3 Doom 3

... HISTORIQUE

1 Call of Duty
2 Medal of Honor
3 Battlefield 1942

... ORIGINAL

1 Far Cry
2 XIII
3 No One Lives Forever 2

GESTION

... D'ENTREPRISE

1 GangLand
2 Rollercoaster Tycoon 3
3 Zoo Tycoon

... SPORTIVE

1 L'Entraineur 2003-2004
2 Cycling Manager 4
3 LFP Manager 2004

... URBAINE

1 Sim City 4
2 Industry Giants 2
3 Emperor

STRATÉGIE

... AU TOUR PAR TOUR

1 Civilization III
2 Age of Wonders II
3 Heroes of Might & Magic IV

... EN TEMPS RÉEL

1 Warcraft III
2 Command & Conquer : Generals
3 Codename : Panzers

... TACTIQUE

1 Ground Control 2
2 Blitzkrieg
3 Cossacks : Art of War

AVENTURE

1 Syberia
2 The Westerner
3 Syberia 2

JEUX DE RÔLE

1 Knights of the old Republic
2 NeverWinter Nights
3 Baldur's Gate

SIMULATION

1 Toca Race Driver 2
2 Colin Mc Rae Rally 04
3 Flight Simulator 2004

OLDIES

1 Half-Life
2 Full Throttle
3 Monkey Island 2

SPORT

1 Pro Evolution Soccer 3
2 NBA Live 2004
3 Tiger Woods PGA Tour 2004

UNIVERS PERSISTANTS

1 Dark Age of Camelot
2 Star Wars Galaxies
3 Everquest

DIVERS

1 Les Sims 2
2 Chessmaster 9000
3 Abalone

Pour plus d'infos :

Gen4

www.gen4.fr

STRATEGIE

CODENAME : PANZERS "PHASE ONE"

LE JEU

Vous prenez le contrôle des armées allemande, soviétique et américaine pendant la Seconde Guerre mondiale. Ici, les héros sont mécaniques et s'appellent Panzer, Sherman et autres T-34. Attention, c'est du lourd !

Bouge ton char !

ENCORE UN JEU DE STRATÉGIE EN PLEINE SECONDE GUERRE MONDIALE ! DU VU ET REVU ? EH OUI, MAIS GRÂCE À UNE RÉALISATION SANS FAILLE, DIGNE DE BLIZZARD, CODENAME : PANZERS RISQUE D'IMPOSER SES TONNES DE FERRAILLE...

Et voici qu'arrive, roulement de tambour, mon premier test de la rentrée. Youpi ! Et mon 854e papier concernant un jeu de stratégie. Pas facile de commencer un test de façon originale, surtout quand le jeu ne l'est pas... Ben oui, Codename : Panzers, c'est tout sauf novateur. Il s'agit en effet d'un STR baignant dans la Seconde Guerre mondiale, les unités gagnent de l'expérience, on trouve des héros, et bla et bla et bla. Qu'est-ce qui différencie Panzers d'un autre titre de la même catégorie? La finition, la prise en main, le rythme, cette impression si blizzardienne de ne faire qu'un avec le jeu.

Vous pourrez diriger trois camps. Les Allemands, tout d'abord, durant toute la période Blitzkrieg : invasion de la Pologne, de la France, jusqu'au problème soviétique. C'est à ce moment-là que commence la campagne russe, à Stalingrad, déjà bien amochée. Elle s'achèvera par l'habituelle prise du Reichstag. La campagne américaine commence, elle, en juin 1944 et continue jusqu'à la libération française. Toutes les missions représentent des phases importantes du conflit.

Le réalisme historique est une fois de plus au rendez-vous, même si les cinématiques nous proposent un scénario supplémentaire, avec des personnages fictifs. L'histoire dans l'Histoire, en quelque sorte. Le plus surprenant, ce n'est pas vraiment le fait qu'un développeur reprenne ses livres scolaires pour en faire un jeu, mais la ténacité qu'il a mise à introduire dans le gameplay les données historiques de toutes les unités jouables sans jamais déséquilibrer l'ensemble. Prenons par exemple Warcraft ou C&C Generals.

CODENAME : PANZERS "PHASE ONE"

Pour trouver l'alchimie parfaite, il "suffit" de rendre les elfes plus efficaces ou le gros tank plus lent, après une longue phase de "beta test". **Là, les auteurs jouent** avec des données réelles. N'importe quel Panzer de base possède les mêmes statistiques de vitesse, de résistance, d'attaque, de cadence de tir qu'à l'époque. Il en va de même pour toutes les unités, des jeeps aux armes des fantassins, en passant par toutes les artilleries possibles. Non seulement le résultat s'avère d'une grande qualité mais, en plus, ce titre est l'un des plus documentés sur cette période.

En ce qui concerne les missions, il y a à boire et à manger. Dans certaines d'entre elles,

Spectaculaire.
Tous les aspects graphiques du jeu sont somptueux.

Chacun à son poste.
Les mitrailleurs mitraillent, les soigneurs soignent... Quant aux tanks... ils tirent.

Objectifs secondaires.
S'emparer de l'aéroport, et détruire les avions avant qu'ils ne décollent.

Ce n'est pas leur journée.
Oui, au centre de l'explosion, il y a bien des fantassins...

vous ne pouvez choisir votre armée avant le début de la partie. D'une manière générale, ce ne sont pas des réussites, mais cela ne concerne qu'un dixième du jeu. Chaque mission vous apporte des points de prestige. En remplissant des objectifs facultatifs, vous récupérez de nouveaux points. Plus vous en remplissez, plus la mission suivante sera simple. Un char supplémentaire fait parfois la différence. Les missions sont toutes imbriquées les unes dans les autres, mais les mécanismes sont assez différents d'un Homeworld ou la perte d'une unité se répercutait par la suite.

Ici, à chaque nouvelle carte, vous récupérez toutes vos billes, tous vos tanks si vous préférez. Vous pouvez les vendre ou les échanger (vous gardez alors l'équipage, avec toute son expérience) car chaque nouvelle sélection apporte son lot de nouveautés technologiques. Après les Panzer I, les II, puis les III... Les améliorations sont telles que l'on finit par lourder tous les fantassins et l'artillerie pour ne plus posséder qu'un seul groupe du meilleur des tanks. C'est une stratégie comme une autre, vous pouvez varier les plaisirs en vous servant des petits soldats, mais il faut bien admettre qu'avec un nom pareil, ce n'est pas la philosophie du jeu !

Les missions, assez variées, sont toutes plus passionnantes les unes que les autres. Parfois, il faut protéger un convoi, à d'autres moments, s'emparer d'une ville ou la défendre. Rien de bien sensationnel là-dedans, mais les auteurs ont saupoudré le tout de quelques mécanismes de jeu plutôt bienvenus. En explorant bien le terrain, on finit souvent par découvrir un camp retranché. Quand son drapeau passe sous vos couleurs, c'est tournée générale pour tout le

CODENAME : PANZERS "PHASE ONE"

1

2

3

4

monde : soins, blindage et munitions. Ces positions stratégiques sont tout aussi importantes que les objectifs de mission eux-mêmes.

Certains véhicules dévastateurs ne peuvent contenir qu'une vingtaine d'obus. Vous pouvez les faire accompagner en permanence par un camion d'armement mais c'est une solution à court terme car ce véhicule va également se vider. Le camion restera donc à proximité du camp pour se recharger et interviendra sporadiquement sur les lieux des combats quand le calme se fera quelque peu sentir sur le champ de bataille. Tout comme le camion de réparation d'ailleurs. Le jeu a beau s'appeler Panzers, ces deux unités sont sans doute les plus importantes.

L'équilibre est parfait, les missions ne sont ni trop dures ni trop faciles et on prend un plaisir assez rare en découvrant petit à petit les nouvelles unités et leurs performances accrues. Quant à l'aspect purement technique, il représente incontestablement la deuxième grosse claque du titre. Jusqu'à présent, une telle omniprésence des détails ne se trouvait que dans les jeux en 2D. Là, les décors sont extrêmement variés, les effets de lumière et de fumée, notamment lors des explosions, sont on ne peut plus convaincants. En théorie, de nombreux screenshots sur ces pages sont là pour vous le prouver. Ajoutez à cela des ombres pour les bâtiments, les unités, la végétation, on s'étonne que tout tourne sans aucun ralentissement. Le son est lui aussi formidablement géré en fonction de l'éloignement de l'action. Un sans-faute !

En revanche, quelques petits problèmes plus ou moins graves subsistent. Le premier, super agaçant, reste le pathfinding, autrement dit la capacité pour une unité à trouver son chemin du point A au point B. Quand il n'y a qu'une unité (ce qui est plutôt rare), on peut dire qu'elle s'en tire bien. Mais au niveau intelligence de groupe, quelle catastrophe ! Un char peut bloquer toute une colonne, sur un pont par exemple. Tank il n'a pas dégagé (je me sentais obligé de la faire), tous les autres s'arrêtent, même s'ils ont encore l'ordre en tête.

Dieu merci, on ne passe pas sa vie à traverser des ponts. Imaginez-vous dans des villages normands ou à Stalingrad, sur de petites routes. Là, c'est une autre paire de manches. Un tank bloque le passage mais le conducteur suivant, plutôt que de se dire : "chenille vais pas" (ok, c'est la dernière), fait le tour d'un

1 Petite pause.
Ici, les unités peuvent être réparer et faire le plein de munitions.

2 L'artillerie.
Ces unités possèdent beaucoup de défauts, mais elle s'avèrent toujours efficaces.

3 Fog of War.
A cause de lui, on ne sait pas toujours d'où viennent les tirs.

4 Interactions.
Tous les décors peuvent être détruits.

5 Soutien aérien.
La solution de facilité, parfois obligatoire.

6 Problème.
L'artillerie est souvent à court de munitions.

7 Capture the Flag.
Derrière ces maisons, le repos des guerriers.

8 Stalingrad.
Des centaines de fantassins face à face.

9 Fin de mission.
Quand ça se passe bien, hop, médaille !

bâtiment pour se retrouver devant le véhicule bloqué, en méprisant les règles les plus élémentaires de sécurité. S'il commence à se faire tirer dessus, il avance quand même. Il faut donc surveiller ces conducteurs de tanks toutes les deux secondes.

Vient ensuite le problème des objectifs pas vraiment clairs ou super lourds. Quand on vous propose d'aller à l'autre bout de la carte, c'est simple. Mais quand il faut éliminer tous les Allemands de la ville comme dans une ou deux missions américaines, ça devient pénible. Cela revient à tous les débusquer. Il aurait été souhaitable que les trois ou quatre derniers se dirigent vers vous automatiquement plutôt que de passer une demi-heure à arpenter la ville.

Et puis il y a les cinématiques "ingame", qui s'avèrent moins belles que prévues. Elles s'attachent à suivre l'existence des personnages que l'on voit de près, grossissant les défauts invisibles de loin. Mais cela reste moins grave qu'un pathfinding raté. Panzers s'impose donc de loin comme le meilleur jeu de sa catégorie. Espérons que ces problèmes auront disparu d'ici la sortie.

Léo de Urtubey

CODENAME : PANZERS "PHASE ONE" — ±55€

DÉVELOPPEUR :	Stormregion
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	8 septembre 2004
SITE :	www.panzers-lejeu.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 1 GHz ; 128 Mo de RAM

GRAPHISME	07
SON	02
PRISE EN MAIN	05
AMBIANCE	02
DURÉE DE VIE	08
MULTIJOUEURS	05

- Toute la technique, si ce n'est l'IA
- Le réalisme historique
- L'ambiance, grandiose !

- Le "pathfinding"
- Des objectifs de missions parfois confus
- Des cinématiques pas très jolies

91

ACTION

SPIDER-MAN 2 : THE GAME

LE JEU

Deux super années se sont écoulées depuis l'apparition de vos super pouvoirs. Nanti de super responsabilités, vous acceptez une fois de plus de sauver super New York des attaques super vilaines.

Liane folle. Parviendra-t-il à toucher l'aile de l'avion avec ses orteils ?

The Webmaster

SPIDER-MAN 2 : THE GAME FAIT SUITE À SPIDER-MAN : THE MOVIE. DEUX ANNEES LES SEPARENT. MAIS TECHNIQUEMENT, LE JOUEUR NE SENTIRA PAS VRAIMENT LA DIFFÉRENCE...

Souvenez-vous, gamin, vous vous balanciez à une corde en chantonnant... "L'araignée, l'araignée est un être bien singulier. Dans sa toile, elle attend d'attraper les brigands. Attention, car l'araignée est là !" Malheureusement, tout ceci appartient désormais au passé. Désormais, vous n'incarnerez plus le héros de Marvel qu'à travers un jeu vidéo PC adapté d'un blockbuster, lui-même issu d'un vieux "comic" mythique, âgé de 42 ans. Dans les faits, cela se présente de la manière suivante :

Petit donc, vous fantasmiez sur cette double identité tout droit sortie d'un monde manichéen, brillamment brossé par l'illustre Stan Lee. Peter "Monsieur-tout-le-monde" Parker, brillant étudiant en sciences physiques, devenant au gré des situations Spider-Man, un être exceptionnel, détenteur de super pouvoirs arachnéens. Avec Spider-Man 2 : The Game, l'éditeur Activision vous propose enfin de sauver la veuve (tante May), l'orphelin (vous, Peter Parker), et de retrousser le nez de petits brigands, de renvoyer en taule quelques fugitifs, mais aussi de mettre hors d'état de nuire les classiques méchants Doc Ock, Puma, Rhino ou encore cette bonne vieille tête d'ampoule de Mysterio.

Malheureusement, ces ingrédients ne suffisent plus, et la lassitude gagne peu à peu le joueur "chevronné". En effet, les ennemis ne sont pas légion, et possèdent des traits de ressemblance physique incroyables. Ces pestiférés se battent et "réfléchissent" comme des huîtres. Et pour ne rien arranger à nos affaires, les techniques de combat de l'homme-araignée frisent le zéro absolu : toile dans les yeux, coups de poing et vlan, le pied dans les dents. Rudimentaire, mon cher Watson ! Pour les "super méchants", même punition. Mais Spider-Man, ce n'est pas seulement des coups de tatanes dans le museau...

A mesure que les adaptations vidéoludiques se suivent sur PC ou consoles, Spidy voit d'un bon œil sa liberté spatiale s'accroître comme le nez de Pinocchio au milieu de la figure. A l'instar d'un GTA III, notre joyeux luron circule où bon lui semble, sur terre comme dans les airs. Et si Manhattan montre bien vite ses limites, le fait de virevolter entre les immeubles gris et plats confère

Octopus. "Doc Ock" est le méchant du film. Dans le jeu, il s'est adjoint l'aide de plusieurs "vilains".

Tournesol. Collectez les "arachnides" !

Rhinite. Rhino risque de choper une "rhino".

Choc des titans. Spider-Man retrouvera son vieil ennemi à plusieurs reprises. On aimerait plus de renouveau.

toujours ce même plaisir rêveur... Pour nous inciter à la consommation aérienne, les développeurs ont eu la brillante idée d'inclure ici et là des petits bonus à collecter, sous forme d'araignées exotiques multicolores. Quant aux amateurs de petites frayeurs, genre sauts du haut des gratte-ciel, ils engrangeront suffisamment d'adrénaline pour atomiser trois ou quatre adversaires de base d'un seul bourre-pif. Rien de bien transcendant, mais pas négligeable, quand on s'ennuie.

Enfin, et puisqu'il s'agit ici d'une adaptation vidéoludique, Activision nous livre clé en main quelques scènes du film, comme celle du hold-up de la banque par exemple. De grands moments hauts en couleur que l'on vit pourtant sans passion, rappelant étrangement les parties passées sur la défunte Dreamcast. Tiens ! Et si c'était mieux... avant ?

Stef

SPIDER-MAN 2 : THE GAME

±40€

DÉVELOPPEUR :	The Fizz Factor
ÉDITEUR :	Activision
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	août 2004
SITE :	activision.com/microsite/spider-man

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 600 MHz ;
128 Mo de RAM

- Le plus emblématique des héros
- Rencontrer un autre "Webmaster"
- Une grande liberté de mouvements

- L'IA dans sa globalité
- Des ennemis identiques
- Des combats sans punch

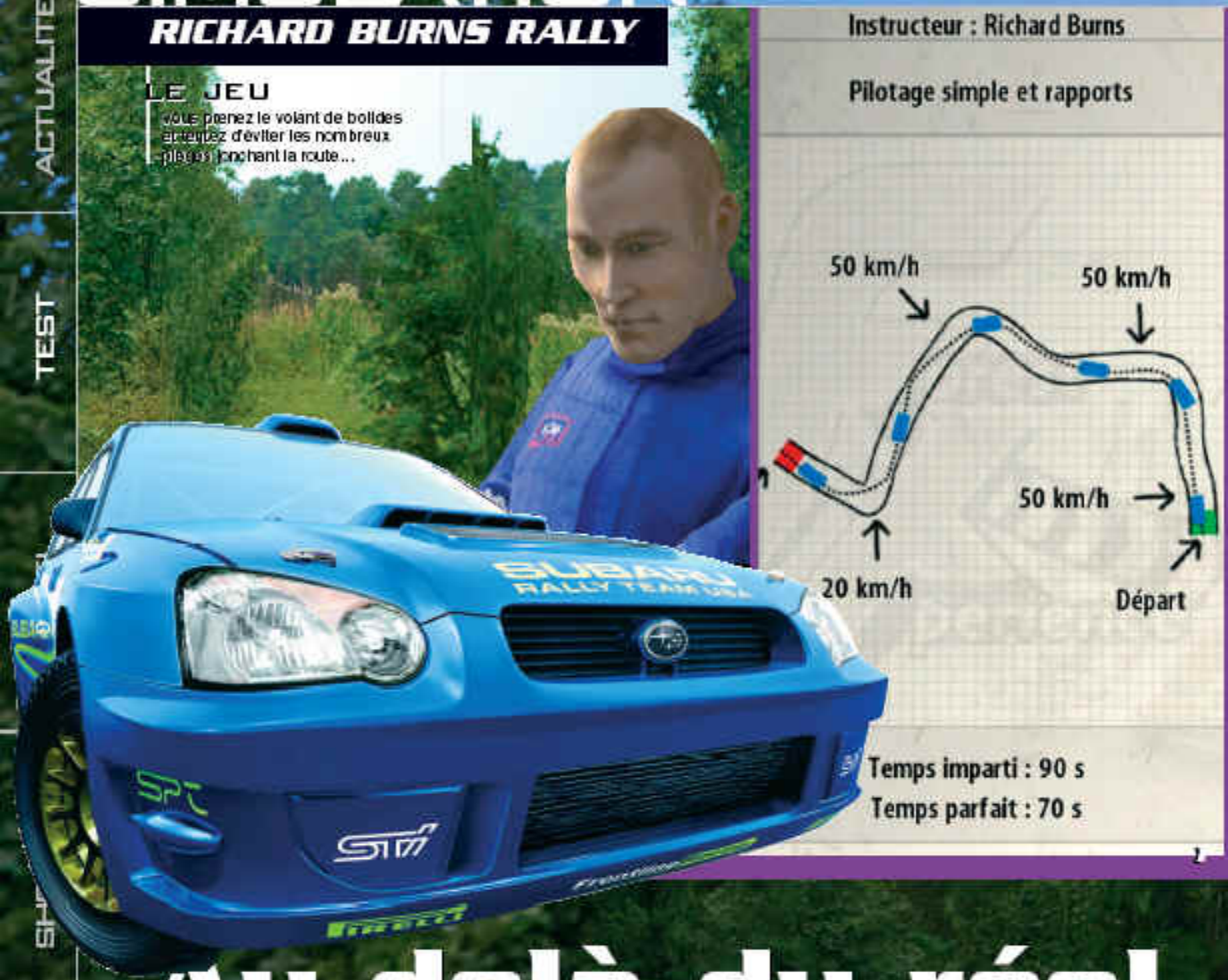
CLASSEMENT

GRAPHISME	65
SON	60
PRISE EN MAIN	70
ADDICTION	70
DURÉE DE VIE	50
MULTIJOUEURS	-

61

SIMULATION

RICHARD BURNS RALLY



Au-delà du réel

AVEC RICHARD BURNS RALLY, EIDOS NOUS OFFRE LA PREMIÈRE VRAIE SIMULATION DE L'HISTOIRE DES JEUX VIDÉO. QUE C'EST DUR ! TROP ?

Jusqu'ici, le thème "hardcore gamers" n'était utilisé, la plupart du temps, que pour les jeux de stratégie en temps réel, comme Warcraft 3 par exemple. Désormais, il faudra aussi compter avec les simulations de sport automobile. Richard Burns Rally est en effet le titre le plus réaliste qui soit, si bien qu'en comparaison, Colin McRae et Toca Race Driver passent pour des jeux d'arcade...

Ce nouveau venu sur la scène vidéoludique se distingue de tous ses concurrents grâce à sa difficulté. Dès les premières minutes de jeu, alors qu'on avait sagement décidé de prendre des cours de pilotage avec le maître, Richard Burns "himself", la différence saute aux yeux. Le bébé de SCI et Eidos n'est pas un titre comme les autres. Il est clairement destiné aux "hardcore gamers".

Une fois en piste, la moindre erreur de pilotage, si minime soit-elle, se paye cash. D'autant qu'ici, contrairement aux nombreux jeux de Formule 1, aucune aide ne vous sera proposée. Et puis, la route est jonchée de pièges : des virages serrés, de profonds fossés, des bosses surprenantes, des animaux traversant la route, des ornières creusées par les concurrents précédents.

Ce n'est pas parce que la voiture peut aller vite qu'il faut foncer pied au plancher tout le temps. Et ça, vous l'apprendrez à vos dépens. Vos sorties de route auront toutefois le mérite de vous laisser admirer le moteur physique et la gestion des dégâts. Sur ces bagnoles rutilantes

1 Réaliste.
Avant de débuter une saison, il vous faudra passer le permis.

2 Poussez !
Dans cette situation, on doit attendre que des spectateurs nous remettent en piste.

3 Où suis-je ?
Je n'en sais rien !

4 Prudence.
Veuillez attendre l'arrêt complet du véhicule...

5 Vue intérieure.
Certainement la plus riche en sensations !

6 Tombe la neige.
Déjà que la conduite est difficile, mais dans ces conditions...

avant le départ, c'est dingue le nombre de pièces que l'on peut exploser ! Et comme le "respawn" n'existe pas, en cas de tonneau, il faudra attendre bien gentiment que plusieurs spectateurs vous remettent sur la piste.

Graphiquement, Richard Burns Rally s'en tire avec les honneurs et n'a rien à envier à Colin McRae ou à RallySport Challenge. Côté son aussi, d'énormes efforts ont été fournis afin de reproduire au mieux le bruit de pneus sur les différentes surfaces, celui de la tôle qui se transforme, du pot d'échappement qui traîne sur la route... Les développeurs ont d'ailleurs passé des heures dans une casse pour éviter de le faire sur leurs propres bagnoles. Et ça s'entend !

Au niveau des modes de jeu, s'il n'y a rien de bien original hormis les défis que vous lancera Richard Burns, tout y est : l'obtention du permis de conduire, les courses rapides, la saison complète et même un mode Multijoueurs pouvant réunir quatre joueurs en même temps. Et compte tenu de son extrême difficulté, vous n'êtes pas près d'en voir le bout !

Reste un point qui nous chiffonne : Richard Burns n'est-il pas trop axé "simulation" ? La majorité d'entre vous risque de répondre oui, mais pour les autres, ceux qui ont retourné tous les autres jeux de rallye, il propose un challenge de taille que seuls les meilleurs seront en mesure de relever.

Socrates

RICHARD BURNS RALLY

±50€

DÉVELOPPEUR :	SCI
ÉDITEUR :	Bdcs
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	3 septembre 2004
SITE :	www.richardburnsrally.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 4 à 1,6 Ghz ; 256 Mo ; Carte 32 Mo

CLASSEMENT

GRAPHISME	08
SON	08
PRISE EN MAIN	08
AMBIANCE	08
DURÉE DE VIE	08
MULTIJOUEURS	-

+ Enfin une vraie "simu" !

- Que c'est dur, le rallye !

81

AVENTURE

OBSCURE

LE JEU

Une bande d'étudiants voit son nombre réduire à vue d'œil. A eux, et donc à vous, d'enquêter dans ce vieux bahut pour comprendre tout ce qu'il s'y passe de surnaturel.

Eh mec, elle est où ma tête ?

UN "SURVIVAL HORROR" À LA FRANÇAISE ! ALONE IN THE DARK 5 ? NON ! OBSCURE, D'HYDRAVISON ! PRESQUE UN NOUVEAU GENRE À LUI SEUL, PUISQU'IL S'APPARENTE À UN "SURVIVAL TEEN MOVIE HORROR"... COMPRENEZ DES ADOS EN MAL DE FRISSONS ET DE GERBES DE SANG.

Les "survival horror" se complexifient avec le temps. Le Resident Evil 0 de la GameCube permet de contrôler deux personnages à la fois, les deux s'entraidant comme ils le peuvent. Ici, on pousse plus loin le concept. Exit d'abord l'univers zombiesque de Capcom, on se retrouve dans un lycée déglingué pour ados ricains : Leafmore High. Ça craint du boudin, la cantine n'est pas bonne, tout est en ruine, les ballons de foot sont à peine gonflés et le proviseur n'aime pas le soleil... Tout ça pour dire que ça sent l'American Pie réchauffé.

Pourquoi American Pie plutôt que Souviens-toi... l'été dernier ? Déjà parce que j'ai une certaine estime de moi-même... et un portefeuille qui ne m'a pas permis de voir le premier. Bon, OK, le second est stupide, mais j'aime bien. Et surtout, le jeu démarre en trombe avec un morceau de SUM 41, *Still Waiting*. On se croit sur le campus. Espérons qu'on arrive juste pour le départ des Spring Breaks...

AVENTURE

OBSCURE

1

2

3

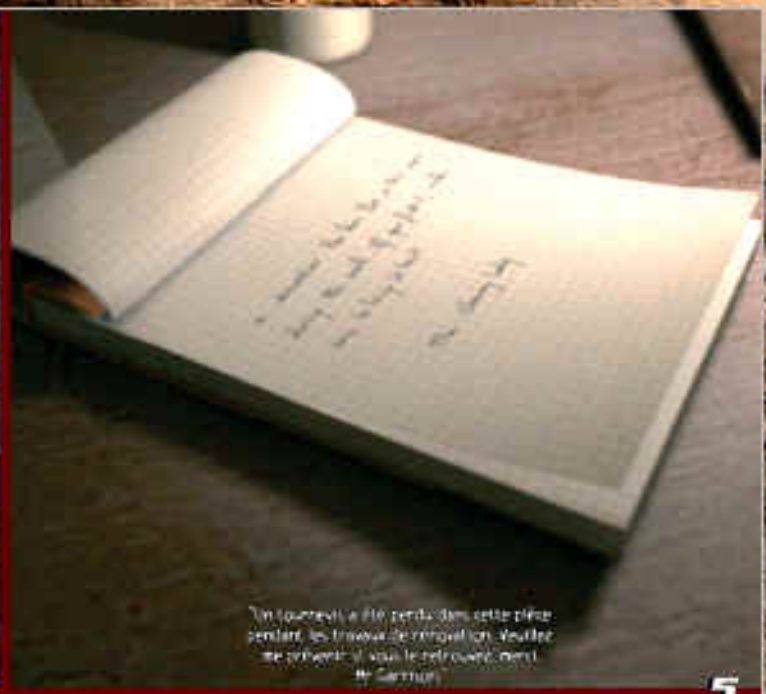
Raté, on voit juste les caricatures habituelles d'ados basketteurs et, surprise, la localisation est super bien foutue. Pour un truc de l'oncle Sam, ça surprend. Un coup d'œil sur la boîte, MC2 en éditeur et Hydravision en développeur... Hydravision ? C'est qui ? Mais... Mais c'est à Paris, ça ! Nan ! Survival Horror + SUM 41 + PARIS = hallu ! Avouez que c'est aguicheur, non ? D'autant que l'histoire s'emballe vite.

L'établissement est vraiment vieillot. A côté, la rédaction de *Gen4*, c'est le stade olympique d'Athènes ! Et puis, devinez quoi, sur la bande, tout à coup, il en manque un. Eh oui, ma brave dame. Il s'est fait piquer son sac, ce qui le conduit dans les bas-fonds de l'établissement où il trouve Dan, un ancien étudiant torturé et un gros monstre qui le... On ne sait pas. Mais les quatre autres sont soudés comme Léo à son perfecto, alors roulez jeunesse !

Oui, mais voilà... Dans les "teens movies d'horreur", tout le monde se sépare et, en général, les mômes disparaissent les uns après les autres. Ici, c'est la même chose. On se retrouve à jouer à deux, chacun contrôlant un personnage. On peut bien sûr laisser l'ordinateur en manipuler un pour des parties en solitaire. Mais vu le nombre de monstres à tartiner, un ami sera le bienvenu.

Rapidement en effet, on tombe dans le classique du genre, avec des zombies un peu partout. Ceux d'Obscure craignent la lumière (d'où le nom du jeu), alors un coup de maglight dans la tronche ou une ouverture de rideaux sauvage fera l'affaire. Fort heureusement pour la durée de vie et son intérêt, les endroits traversés seront aussi sombres que mon appart' dont je n'ai jamais nettoyé les vitres et, par conséquent, remplis de vacanciers d'outre-tombe.

L'idée d'avoir deux joueurs sur le même écran est relativement bien exploitée. La distance est gérée de la sorte : si l'un des deux s'éloigne trop jusqu'à ne plus être affiché, un bouton permet de recentrer l'action sur lui. Pour ce qui est du gameplay, disons qu'il fait la part belle aux castings de boutonneux avec un maniement proche .



1 Kenny.
Caricatural à souhait, Obscure fiche quand même la trouille.

2 Superproduction.
SUM 41, les choeurs d'enfants de l'Opéra de Paris

3 Progérique.
Dan est mutilé et pratiquement enterré vivant !

4 L'intello.
Josh est heureux de fouiller, c'est le rédac' chef de la bande.

5 Indice.
En appuyant sur B, votre coéquipier vous aide à dénicher des choses que vous n'auriez pas vues.

6 Zombitié.
Mais que se passe-t-il dans les sous-sols, bon sang ?

de celui d'un Resident Evil et une ambiance, ce celle d'un Silent Hill.

Les quatre fantastiques ont cependant des super pouvoirs, comme être le sportif de la promo, ou ceinture bleue de Tae Kwen Do. Shannon, Josh, Ashley et Brenda ont certes l'air d'être issus de Beverly Hills, mais rapidement ils explosent du zombie à coups de battes de base-ball. Et ce, sur des chants lyriques interprétés par le choeur d'enfants de l'Opéra de Paris. Alors, ce n'est pas grandiose, ça ?

Reprenons nos esprits ! Que s'est-il passé depuis que le DVD a été inséré ? SUM 41, à fond, sur une vidéo assez bien foutue. On partait sur un "teen movie" interactif. Puis on voit le bâtiment et tout ça rappelle Harry Potter. Hop, disparition, enquêtes... Là, on est dans Scream, et boom, des zombies ! Nous voici dans Resident Evil, sauf qu'on peut jouer à deux et que chaque perso est vraiment différent des trois autres. C'est beau, le travail sonore est grandiose, le scénario est sympa. Pourquoi se priver ?

Jérôme

OBSCURE

±45€

DÉVELOPPEUR :	MC2
ÉDITEUR :	Hydravision
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	2 septembre
SITE :	www.obscure-game.com

CONFIGURATION RECOMMANDÉE :
Pentium 4 à 1,2 GHz ; 128 Mo de RAM ; GeForce 3

+
- SUM 41
- Un nouveau thème pour le "survival horror"

-
- Un peu léger niveau ambiance
- Au final, assez répétitif

CLASSEMENT

GRAPHISME	81
SON	88
PRISE EN MAIN	84
AMBIANCE	82
DURÉE DE VIE	76
MULTIJOUEURS	00

81

ACTION

JOINT OPERATIONS : TYPHOON RISING

LE JEU

L'Indonésie, les hélicos, la jungle.. C'est ça, Joint Ops ! Un FPS où près de 150 pèlerins prêts à se mettre sur la tronche à grands coups de tout !

De la marche arrière à la cinquième

PRATIQUEMENT SORTI DE NULLE PART, JOINT OPERATIONS N'EST PAS PRÊT D'Y RETOURNER.

On connaissait d'eux Comanche, Delta Force, Black Hawk Down... C'est fini ! NovaLogic a sorti le grand jeu pour désormais se retrouver dans la cour des ténors du marché. Pour aller vite, sachez en effet qu'il rivalise avec Battlefield d'EA... Rien que ça !

Tout d'abord, en toile de fond, nous retrouvons l'Asie, décidément à la mode dans le petit monde du shoot. Pour le genre, du FPS, comme de coutume avec eux, et avec un brin de tactique, mais surtout massivement online. Ici, c'est du sérieux. Esthétiquement et au niveau des commandes, Joint Ops se rapproche d'un Black Hawk Down mais sous stéroïdes. Des maps qui n'en finissent plus, une jungle très dense, des tonnes de véhicules, un cycle jour/nuit et... 150 mecs par partie !

NovaWorld, le serveur maison, sert à merveille le jeu qui n'en demandait pas tant. Du coup, face à un Battlefield, le gameplay s'en trouve changé. Le principal mode de jeu reste commun à tous, à savoir rallier les différents spots où ça chauffe pour se les accaparer. Mais comment faire ? Dans un des BF, il n'est pas rare de croiser des mecs à l'ouest qui vous flinguent ou qui s'organisent de petits règlements de compte entre amis. Le temps nécessaire à la maîtrise des véhicules n'arrangeant rien, la jeunesse peuplant les serveurs du hit d'EA est désœuvrée. Pas celle de Joint Ops...

Première grosse différence, chez Novalogic, on "respawne" lentement, à tour de rôle. Entendez

1 Particules. Pour un tel jeu orienté online, le rendu des explosions est admirable !

2 Vadrouille. L'auto-stop est ici très répandu.

3 Zoli zélico. Zoe l'Indien, enlève ton turban, tu vois rien !

4 Google. Le jeu alterne entre la nuit et le jour.

5 Suprématie. Vu la distance à l'horizon et la densité de la jungle, le sniper est roi.

par là qu'en choisissant sur la map un point de "respawn", vous devez attendre que les mecs "respawnent" avant. Soit six secondes par personne. Et y'en a 150 sur le serveur, ok ? Du coup, on respawne plus loin que le gros champ de bataille, et ça tombe bien, il y a toujours des véhicules. Ils réapparaissent vite et s'avèrent (trop) simples à manœuvrer. En plus, les gens n'hésitent pas à vous emmener... C'est presque bon enfant.

A vous le décrire comme ça, il s'agit du jeu du siècle, n'est-ce pas ? Exhumons quelques défauts. Par exemple, les véhicules qui souffrent franchement de la comparaison avec ceux de Dice. Ceux de BF sont en effet un vrai jeu dans le jeu : plaisants à piloter, longs à maîtriser. Ici, gauche, droite, haut, bas. Pas plus ! On se pose en s'écrasant et basta ! Pas de parachutages, c'est du concret, rudimentaire au possible. Au moins, le résultat est fonctionnel.

Un autre défaut ? Non ! Comment ça, non ? Le reste se révèle quasiment nickel. On voit loin, très loin, et les missions avec des maps vallonnées vont faire le bonheur des snipers. Sachez que le jeu est d'une variété inouïe du point de vue des environnements (îles, collines, villes, lagon...), que les armes sont légion.

Joint Ops, c'est donc du lourd pour les amateurs de trucs à plusieurs qui font mal. Ça sort sous peu, et on se surprend déjà à imaginer tous les mois un nouveau Joint Ops arrivant à la rédac. Après tout, NovaLogic nous a longtemps "spasmés" de jeux moyens, alors, pour une fois qu'on en redemande !

Jérôme

JOINT OPERATIONS : TYPHOON RISING

±40€

DÉVELOPPEUR :	Ubi Soft
ÉDITEUR :	NovaLogic
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.novalogic.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 4 à 1,5 GHz ; 256 Mo de RAM ; GeForce 4

+
- 150 joueurs
- L'idée du respawn

-
- Y'en a marre de l'Asie !

CLASSEMENT

GRAPHISME	81
SON	78
PRISE EN MAIN	82
AMBIANCE	82
DURÉE DE VIE	86
MULTIJOUEURS	89

84

ACTION

SHELLSHOCK : NAM'67

LE JEU

Glissez-vous dans un vieux treillis, vissez-vous un casque sur la tête, et chargez votre fusil. La jungle vietnamienne vous attend de pied ferme.. N'attendez pas qu'elle prenne racine !

Ça Platoon !

SOYEZ RÉALISTE ! EN INCARNANT UN GI, VOUS NE GAGNEREZ JAMAIS LA GUERRE. ENFIN, PAS CELLE PROPOSÉE PAR EIDOS.

Ah, le Vietnam ! Sa végétation luxuriante, sa culture pittoresque, et ses Vietnamiens indociles et furieusement déterminés. Ces hommes et femmes étaient certes équipés de fusils pour se défendre face aux unités américaines trop orgueilleuses, mais leur patience s'est finalement avérée être une bien meilleure arme. Venues des quatre coins des Etats-Unis, ces unités n'imaginaient pas en 1967 l'enlisement de la guerre, ni les séquelles physiques et morales que cette dernière engendrerait. **Shellshock : Nam'67 nous replonge** au début de ce conflit. Le mental du rookie (bleu) que vous représentez est encore au plus haut, et l'ennemi semble aussi inoffensif qu'un vieillard s'appuyant sur une canne de bois vermoulu. En vous offrant l'uniforme de l'un des guys, vous accepterez de liquider des hordes entières de malheureux, secondé en cela par une artillerie impressionnante : mauser 98K, Grease Gun, PPSH41, RPG-7, Ak47, grenades, C4, et autres sinistres joyeusetés. Accroupis, allongés ou debout, vous circulerez à travers la brousse, et tenterez d'accomplir moult missions suicidaires. Le genre cuisiné à la mode de camps, vous voyez : détruire ou fouiller des villages, neutraliser des tunnels, nettoyer la région, désamorcer des pièges, etc. Forcément, le joueur aguerri connaît le sujet sur le bout des moignons, pour s'être déjà battu dans Battlefield Vietnam, Vietnam Med Evac, Conflict Vietnam, Line of Sight : Vietnam, etc. Aussi, Eidos se doit d'assurer la réalisation de son nouveau bébé, en y apportant une sérieuse touche d'originalité.

Côté réalisation, donc, l'ensemble s'avère plaisant. Aux premiers abords seulement. On évolue gaiement au travers d'une flore réaliste, et les bruitages mettent dans l'ambiance. Quelques déceptions viennent malheureusement entacher le tableau. Outre des textures sans grande envergure, Shellshock : Nam'67 brise l'immensité des lieux en proposant des parcours

Ça va être tout noir. La nuit, tous les chars sont gris. Les Viets aussi.

Prisonnier de guerre. Celui-ci semble avoir légèrement perdu la tête.

Cochon pendu. Ces GI ne vous seront plus d'un grand secours.

Concentration. Evacuez la pression en tapant la causette avec vos frères d'arme.

linéaires, émaillés d'attaques en masse scriptées. Quant à votre personnage, il semble souffrir d'un mal incurable. En effet, vous ne pouvez pas sauter, et encore moins gravir le plus petit des obstacles. Impossible également de pénétrer dans les feuillages pour se cacher des Vietnamiens, ou encore de Rémy, notre général en chef. L'intelligence artificielle, elle, n'a rien de transcendant, mais reste acceptable. Turlututu, le chapeau pointu n'est pas du genre à se laisser faire ! « Il n'y aura pas de prisonnier ». Autrement dit, ce sera jusqu'à la victoire de l'un des deux camps. La vôtre vous renverra dans vos baraquements. Nous y sommes !

Côté originalité, nous errons dans les casernements à la recherche de nos frères d'armes avec qui nous échangeons quelques propos sans intérêt. Nous dépensons également notre argent durement gagné sur le champ de bataille en petites fantaisies : armes, souvenirs, et... prostituées. Là, oui, on peut cocher la case Insolite. Une singularité qui saura attirer les joueurs en manque... d'action.

Enfin, les musiques et réclames radiophoniques qui accompagnent le titre valent également le coup d'oreille. Roy Orbison (auteur de Pretty Woman) et ses amis nous (re)mettent dans l'ambiance des années 60. Un peu de chaleur humaine entre deux bombes de napalm !

Davantage soucieux de l'ambiance que de l'aspect technique, Shellshock : Nam'67 souffre finalement d'un nombre trop élevé de petites faiblesses. Frustrant, ouais !

Stef

SHELLSHOCK : NAM'67

±45€

DÉVELOPPEUR :	Guerilla Games
ÉDITEUR :	Eidos Interactive
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.shellshockgame.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 700 MHz ;
128 Mo de RAM ; carte 3D 32 Mo

Les prostit... Euh, les cartes postales

Linéaire

CLASSEMENT

GRAPHISME	70
SON	80
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	-

72

ACTION

MASHED

LE JEU

Canardez, brûlez, pulvérisez vos concurrents dans ce jeu de voitures décapant. Accessoirement, combattez des hélicos, et pourchassez des fugitifs.

2 Fast 2 Furious

UNE OMBRE S'EST POSÉE SUR LE MARCHÉ VIDÉOLUDIQUE CLASSÉ "SPORT VIOLENT ET TERRIBLEMENT FUN". LA CONCURRENCE TREMBLE. NOUS COMPATISSONS.

Mon grand-père disait toujours : *"Mastique bien avant de MASHED"*. Oui papy. Tout à fait, papy. Cela lui rappellera peut-être le bon vieux temps. Celui où, sur Atari, il s'adonnait à Super Off Road, un jeu de 4x4 bourrin en vue plongeante. Flaques d'huile, sacs d'argent, trous béants, nitroglycérine... Toutes les épices étaient - déjà - réunies pour faire un couscous d'enfer avec les véhicules adverses et s'approprier la première place du podium. Quelques années plus tard, pépé se jetait corps et âme sur Interstate'76 (Activision), un "Mad Max-like" de bonne facture, à base de gangs et de voitures surarmées. Une nuit sans lune, craignant le joug de Familles de France, pépé désinstalla le titre et l'enterra au fond du jardin, à côté du chat, du chien, et de la vieille tante Berthe. Quant à Carmageddon II, il aurait lui aussi une petite place dans le caveau familial. En 2003 paraissait TrackMania (Focus), une belle surprise alliant virages, loopings, le tout servi par des graphismes épurés de petits pois. Du fun et pas une once de violence, incroyable ! Grand-père pensait dès lors qu'une frilosité vidéoludique conjoncturelle avait eu raison de sa passion. Que nenni ! **MASHED** investit ce mois-ci le marché du jeu vidéo, et la concurrence se fait étrangement petite. Le produit, déjà paru sur Xbox, s'apparente à un détonant mélange des jeux précités, avec, en prime, de l'humour, des modes affolants, et un moteur Renderware gonflé aux hormones d'Amélie Moresmo !

Essayer Mashed, c'est l'adopter. Vraiment ? Violent et drôle, Mashed nous offre en effet une conduite complètement décalée, déjantée, décharnée même. Excellent en Solo, le jeu de course trouve encore la force de nous surprendre en Multijoueurs, jusqu'à huit sur le même PC ! Tenez, prenez ma chaise en paille un instant. Aïe. Vous voici désormais devant le bébé. Tous ces modes, ça donne le vertige, hein ? Profitez donc pour faire vos petits curieux : 39 challenges, 13 circuits

Mashed.
Du fun à l'état pur !

Elle entend tout ou les hélicos... (Cabrel).
Le mode "Kill the Copter" est sensationnel. Encore !

Pong !
Un coffre de toit pour voiture touristique ? Non ! Une bombe...

Power Ups.
Faites le plein d'armes et arrangez le portrait des voitures adverses. N'oubliez pas de les insulter au passage !

(seulement ?) mêlant ville, campagne, montagne, cimetière d'épaves, etc, une quinzaine de caisses uniques, neuf power ups (mitrailleuse, bidon d'huile, missile autoguidé, mine, flash bang, etc.), quatre vues caméra distinctes... Bref, un beau tableau sur lequel il vous tarde d'inscrire votre nom. Alors en voiture Simone. Vroum ! Fizz ! Boum ! Re-vroum ! Re-boum ! **Et ça n'en finit pas.** Les parties font place à de nouvelles luttes, et ces luttes à de nouvelles parties. Trop addictif, le jeu n'offre aucun répit aux malades que nous sommes. Enfin, quel plaisir d'invectiver ces traîne-la-patte lors des dépassements et de récolter des points à leur insu ! Autre plaisir, celui de dégommer vos ennemis à coups de missile, une fois refroidis ! Une mention spéciale au mode Kill the Copter, dans lequel on règle nos comptes avec un hélico pas franchement sympathique. Génial ! D'autres modes méritent d'être cités : Bataille, pour commencer. Il consiste à semer vos concurrents (seuls ou en équipe) un nombre de fois défini. Dans Bombe, vous vous dépêchez de boucler deux tours de circuit, avant que l'engin fixé sur votre caisse ne vous atomise. Serrage de fesses garanti. Survie, lui, impose une tenue de route exemplaire, au risque de passer de vie à trépas. D'autres styles de jeu mettent en scène des drapeaux à conserver, des fugitifs à rattraper, ou de classiques courses à remporter. Dans tous les cas, on ne s'ennuie jamais. Du fun à l'état pur ! Dites donc, Monsieur Empire Interactive, vous n'auriez pas pu le sortir plus tôt, votre jeu ? Et le réseau, c'est pour quand ?

Stef

MASHED — **±40€**

DÉVELOPPEUR :	Empire Interactive
ÉDITEUR :	Supersonic
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.getmashed.net

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 500 MHz ; 128 Mo de RAM ; carte 32 Mo

CLASSEMENT

GRAPHISME	80
SON	85
PRISE EN MAIN	90
ADDIANCE	95
DURÉE DE VIE	95
MULTIJOUEURS	70

+
- Un moteur à l'aise dans ses souliers
- Nombreux modes et bonus

–
- Pas assez de circuits
- Pas de Multi LAN et Internet

88

ACTION

DOOM 3

LE JEU

Archétype de la démesure, Doom 3 fait le pari fou de vous faire flipper pendant vingt niveaux à travers des couloirs sombres et interminables, à affronter des monstres dans une ambiance démoniaque.

Back in black

QUELQUE PART SUR UNE PLAGE DES BAHAMAS, JOHN ET ADRIAN CARMACK SIROTERONT UN BLOODY MARY QUAND VOUS LIREZ SES LIGNES. FACE À EUX, UN PC DU FUTUR QUI A SERVI AU "BÊTA-TESTING" AFFICHE LE NOMBRE DE TÉLÉCHARGEMENTS ILLÉGAUX SUR LE NET, ET TOUS LES DEUX RIGOLENT. ILS PENSENT À CES ÂNES QUI VONT POMPER 2 GO D'UNE VERSION CRACKÉE REBOOTANT À TOUT BOUT DE CHAMP. ET ILS SE GAUSSENT ENCORE PLUS EN ÉVOQUANT CEUX QUI VONT METTRE 50 EUROS DANS UNE BOUTIQUE SANS SE DOUTER QU'ILS DEVRONT INVESTIR DIX FOIS PLUS POUR ESPÉRER LE VOIR CHEZ EUX, CE FAMEUX JEU... QU'IMPORTE, ILS ONT REMPLI LEUR CONTRAT !

ACTION

DOOM 3

Chaud devant. Et une cervelle pour la 3, une !

Bien enclin à faire payer l'arrogance d'ID Software, c'est avec une certaine rancœur que démarre le test de Doom 3. Revanchard face aux présentations qui nous ont toujours laissés sur notre faim au cours de ces dernières années, mais aussi devant leur extrême maîtrise de l'information. Tant mieux, car autant être franc : pour nous, Doom 3 n'est pas le jeu du mois. Non qu'il soit mauvais, bien au contraire, mais il est tout simplement trop en avance sur son temps. Il fera la une de ce journal quand la config' requise à son bon fonctionnement sera celle de Monsieur et Madame-tout-le-monde. C'est-à-dire dans un an, pas moins.

Face à un Petium 4 cadencé à 3,06 GHz, 512Mo de RAM et la dernière 6800 de nVidia, on arrive à 20 fps en 1024x768... Problème ? Ben oui, énorme problème même ! Trois ou quatre monstres en face, et on tombe à 7 fps. Alors on se prend à rêver. Il aura fallu piquer de la RAM dans tous les PC pour pouvoir enfin démarrer convenablement l'aventure. Allez, arrêtons de nous plaindre ! Si vous avez cru que l'événement d'août, c'était les JO d'Athènes, vous êtes vraiment des nazes. L'événement de l'été, c'était sur Mars, un véritable carnage.

Ah, les belles histoires de l'Activate, l'an dernier, les "On a inclus des passages où il faudra vraiment réfléchir à une grande interactivité avec les NPC, exit la linéarité". Bullshit ! Doom 3, c'est 559 pièces en enfilade, avec 875 km de couloir où il faudra ramasser 123 PDA servant de clefs pour exterminer au final 19 666 monstres en tout genre... et en chantant !

A peine arrivé sur la planète rouge, on vous expédie à l'autre bout de la colonie pour une raison bidon du genre "tu dois faire pipi dans un flacon, Marines !". L'idéal néanmoins pour se familiariser avec les commandes basiques et réactives de ce Doom. Une fois là-bas, on vous demande d'aller voir ailleurs si Half-Life y est, et vous obtempérez, en brave militaire, la fleur au fusil. Sauf que là, toujours pas de fusil. Et puis, au gré de l'aventure, vingt minutes plus tard : le pépé chinois... Dans son labo, il a l'air un peu paumé, vous lui parlez, il dit qu'il ne comprend pas ce qui se passe et boom ! Ou plutôt Doom ! Le pépé mute en monstre, un semblant de zombie qui a les tripes à l'air

Cinématiques.
Elles font la part belle aux expressions.

Stressantes.
Presque impossible de les repousser.

et mieux vaut head-shooter. On vous demande ensuite de revenir au bercail mais, bien sûr, c'est trop tard. Le jeu vient de commencer et vous savez malheureusement que le nid douillet, ce sera au terme de la vingtaine de missions et pas avant.

Impossible de distinguer les missions les unes des autres. La quête des "PDA" toujours en évidence sur les bureaux désaffectés pour l'ouverture des sas fait place à la méfiance dans les couloirs sombres. Sombres ? Non ! Disons noir ébène. Votre écran ne va pas se fatiguer et plus de la moitié du jeu se déroulera une torche à la main. Ah, des munitions brillent dans un recoin... N'y

Conduits.
Bien souvent face à un passage obstrué, vous devrez emprunter les tuyaux. Flippe assurée !

LES ARMES

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

1 Lampe torche.
Minable...

2 Les poings.
Pire que la lampe

3 Le pistolet.
Si vous n'avez plus rien d'autre.

4 Le "shotgun".
Toujours jouissif !

5 Le "machinegun".
Idéal contre les monstres de bases.

6 Le "chaingun".
Débloquable via le Net.

7 Les grenades.
Pour exploser les barils.

8 Le "plasmagun".
Remplace le "machinegun" chez les bourrins.

9 Les roquettes.
Pour les petites araignées !

10 BFG.
"Le Big Fucking Gun !"

11 La tronçonneuse.
Les amateurs apprécieront !

12 Le "seul cube".
Trop mystique pour être honnête.

ACTION

DOOM 3

touchez pas malheureux, c'est du script à l'état pur ! Une vraie tapette à souris. Les monstres ont une très bonne intelligence artificielle, une fois apparus, mais pour le "spawn", ce n'est pas terrible. Le maître mot étant de sauvegarder toutes les minutes, il est aisé de revenir dans la pièce en sachant où ça sent le cadavre rampant. En difficulté basse, tout roule donc. Eh ben, sachez que malgré cette superbe linéarité, on est à 200 % dans le jeu. Vous ne prendrez plus jamais le RER comme avant. La photo-réalité, c'est pour bientôt. **Et puis, il y a le son.** La musique techno speedée, rythmée par des battements cardiaques, le bruit de la respiration et le tac-tac des pattes d'araignées mutantes. Et les lumières aussi, les flashes que se prend notre héros : de très courtes cinématiques où le contrôler à la souris est pure utopie. Je me souviens de cette voix de femme qui cherchait son bébé et nous appelait à la suivre. Des traces de pas ensanglantés qui apparaissaient comme si son fantôme était devant nous. Non, vraiment, les Carmack Bros ont un produit qui techniquement (image et son) et théâtralement (mise en scène) ne tient pas la route mais la trace carrément. Tout ce qu'un Driver 3 nous avait promis, on le retrouve ici, en mille fois plus impressionnant. **Impressionnant au premier sens** du terme, puisque le joueur garde véritablement en lui une image du jeu. Les screenshots illustrant ces six pages sont ceux qui ont été pris dans des environnements lumineux, ce qui ne donne pas une véritable idée de l'ambiance. Mais celle-ci tient autant aux visuels qu'aux sons et au gameplay, excellents. A vous d'écouter les audio logs sur les PDA, de chercher des renseignements sur le Net (cf encadré "décalé") et puis la trame... Absente au début du jeu, elle prend toute son ampleur pour une symphonie finale dans le niveau Hellhole. Total Recall, la civilisation disparue... Tout y est ! Un dernier labyrinthe empreint de spiritualité démoniaque avec des tonnes de bougies et derrière, le dernier mur qui s'écroule, LE boss... A la manière d'un DVD, ou plus simplement des autres Doom, il est évident que ce n°3 sera rejoué jusqu'au 4. Les niveaux supérieurs de difficulté vous glacent le sang rien qu'en les imaginant.

3

4

ID SOFTWARE, ROI DE LA DÉCONNE

Voici quelques exemples de l'humour bien débile des développeurs. Au milieu d'un rush de monstres immondes, on trouve ces petits havres de paix et de réconfort.

www.martianbuddy.com
Le code 0508 fait référence à la date de sortie du jeu et débloque le Chaingun.

Le meilleur !
Ce combat de pintade permet de recevoir un message disant : 'Vos parents ont fait de vous un abruti!'.

Signé !
Dans le dédale menant au boss de fin, on découvre le logo d'ID !

Encore mieux.
Un faux PDA transmettant les messages de toute l'équipe d'ID Software !

1 Dr Prout.
C'est lui qui veut pousser les recherches quitte à déclencher une catastrophe sur Mars.

2 Démoniaque.
Ils ont réveillé l'ancienne civilisation enfouie dans Mars..

3 Ennemi ?
Le croire ou l'asphyxier ? C'est un gentil, il vous aide après..

4 Hectolitres.
Le sang tapisse les murs et c'est une véritable marée rouge tout au long du jeu.

Encore une fois, ID ne vous laisse pas seul face à l'énormité de la tâche à accomplir, et c'est avec un plaisir non dissimulé qu'on (re)découvre les armes classiques des Doom (cf encadré). On sourit également en s'apercevant que les cheats codes n'ont pas changé non plus (Ctrl+Alt+ù pour activer la console). 'Go' et "give all 1" demeurent deux précieux alliés dans la bataille. Le 'Soul Cube' piquable à un boss s'occupera en prime de pomper l'énergie des méchants mais il arrive bien tard dans la partie. Pour le reste, le BFG et autre tronçonneuse sont là pour mettre un peu de finesse dans ce monde de brutes.
Doom 3 réussit là où bien des FPS récents ont échoué. Bien sûr, on pourra rouspéter. Trop gourmand, trop éreintant, trop... doomien ? Même avec toute la mauvaise fois qui caractérise un testeur de jeu vidéo, il faut bien reconnaître qu'on a là tout ce qu'on attend d'un tel titre : la démesure. Ce n'est donc pas pour rien qu'un doom-like s'appelle un doom-like, les gars... Après cette belle brève de comptoir, je paye la tournée de Bloody Mary et rentre illico faire avec le reste de l'équipe une petite heure de Multi. Rien qu'une ! Ou deux ou trois, comme tous les jours... Jérôme

DOOM 3

±50€

DÉVELOPPEUR :	ID Software
ÉDITEUR :	Activision
LANGUE :	testé en anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.doom3.com

CONFIGURATION MINIMUM :
La meilleure du marché !

+
- Ambiance

-
- Trop linéaire
- Ne tourne que sur très peu de config' actuellement

CLASSEMENT

GRAPHISME	05
SON	04
PRISE EN MAIN	03
AMBIANCE	05
DURÉE DE VIE	04
MULTIJOUEURS	01

90

AVENTURE

NEW YORK POLICE JUDICIAIRE 2 : QUITTE OU DOUBLE

LE JEU

Jouez tour à tour l'agent Lennie Brisco, puis le substitut Serena Southerlyn, dans deux phases différentes de la même enquête. Interrogez tous les protagonistes, confrontez-les aux indices, perquisitionnez, établissez des profils psychologiques...

Sexe, meurtre et clonage...

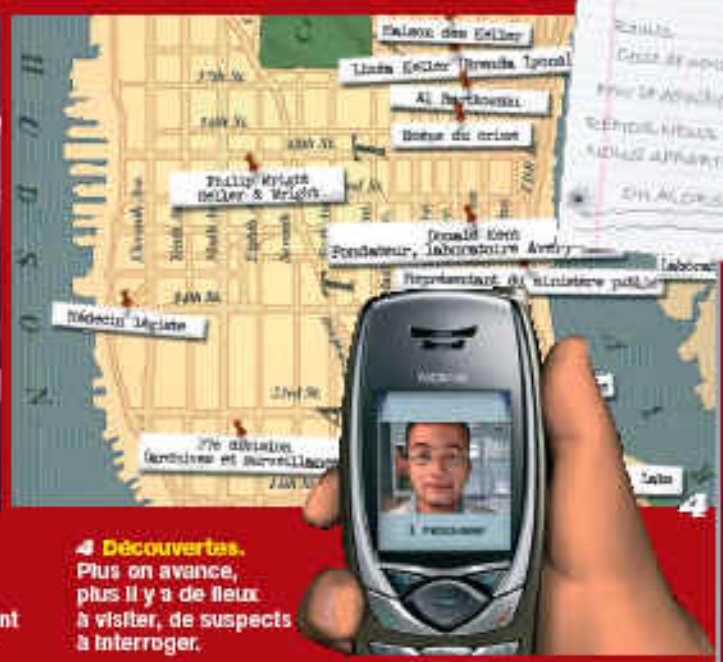
QUELLE BONNE INITIATIVE D'AVOIR FAIT UNE "SUITE" À NYPJ 2, EN PROPOSANT UNE AUTRE ENQUÊTE ET EN GOMMANT LES DÉFAUTS DU PREMIER. MÊME SI LA TECHNIQUE PÈCHE ENCORE !

New York, au petit matin. Le portier d'un hôtel aide une vieille dame à descendre ses valises. Agacé par le klaxon intempestif d'une voiture, il va voir le conducteur et découvre un cadavre. Brisco est bientôt sur les lieux, relevant chaque petit indice. Des restes de burger dans la poubelle, une coquette somme d'argent, des empreintes digitales sur la vitre, des bonbons, un plan de New York... A long terme, on s'aperçoit que tous ces indices sont inutiles et qu'il faut vraiment séparer le bon grain de l'ivraie. Vous aurez vite fait d'identifier le mort. De nombreux proches pourront être interrogés : la veuve, la collègue de travail, le patron et la comptable de la société dans laquelle il travaillait, l'avocat...

En fouillant plus profondément dans la vie de la victime, on trouve aussi d'autres relations plus ou moins étranges : une maîtresse et un type qui lui fournissait régulièrement pas mal d'argent. Plusieurs pistes s'offrent à vous, car chaque protagoniste a un truc à cacher. Allez-vous vous engager dans la voie de l'adultère? La femme n'avait pourtant rien à y gagner. Faut-il s'orienter vers les victimes d'un remboursement non effectué ? Dans ce cas, pourquoi a-t-on trouvé de l'argent sur le cadavre ? Ou cette militante écologique qui vous a caché son identité, possédant déjà un gros casier judiciaire ? Faut-il encore aller chercher plus loin ?

Quand plusieurs preuves irréfutables accablent une même personne, vous continuez à chercher jusqu'à sa mise en accusation. La partie la plus intéressante du jeu consiste à éliminer les coupables potentiels les uns après les autres. Pas facile, quand on sait qu'une bonne moitié d'entre eux avait des raisons d'éliminer la victime. Cette phase est vraiment très intéressante car le scénario dépasse largement celui des enquêtes policières traditionnelles. On peut même dire que c'est un peu plus complexe que le show TV.

Après avoir arrêté le coupable, que l'on est sûr de son coup (j'ai trouvé sept preuves !), c'est la justice qui prend le relais. La preuve la plus accablante est réfutée par l'avocat de la défense (quatrième amendement). Et finalement, petit à petit, l'accusation perd de sa portée. A Serena d'enfoncer le clou. Cette partie est bien plus procédurière que la précédente. Mais c'est elle qui montera le dossier d'accusation, et mettra en exergue



1 L'arrestation. Pourvu que je ne mette pas un innocent en prison !

2 Yeees !! Pas mal pour une première enquête. Après Gen4, je deviens flic.

3 Rumeur. Mais je vous assure : les cadavres portent des costards...

4 Découvertes. Plus on avance, plus il y a de lieux à visiter, de suspects à interroger.

les contradictions pour ne pas arriver à un autre résultat que coupable.

La première adaptation vidéoludique de Law and Order s'avérait assez pénible, pour plusieurs raisons. Vous subissiez des contraintes de temps. Maintenant, la seule donnée chronologique à laquelle vous serez confronté, c'est l'avant et l'après de l'acte d'accusation. Vous pourrez toujours retourner sur les lieux du crime. Ensuite, les QCM des interrogatoires vous permettent d'arriver assez facilement à des résultats probants. Même si vous avez d'énormes soupçons, vous n'allez pas mettre la charrue avant les bœufs et demander un alibi avant d'avoir évoqué la nuit du meurtre. Dans le même ordre d'idées, vous vous abstiendrez de poser des questions hasardeuses n'ayant rien à voir avec l'enquête pour voir si ça marche. Ainsi, vous arriverez vite à vos fins.

Peut-être trop vite même. On sent que l'histoire du jeu a été pondue par de vrais scénaristes et tout devient indubitablement logique. En quelque 15 heures, l'affaire est pliée. Mais on gardera un bon souvenir de cette enquête, genre si rare dans les jeux vidéo. En revanche, ce n'est pas l'aspect technique que l'on retiendra car l'ensemble est assez laid, très limité en résolution (640/480). Seule la modélisation des personnages a été le fruit d'un quelconque travail. Dommage !

Léo de Urlevan

NEW YORK POLICE JUDICIAIRE 2 : QUITTE OU DOUBLE

±45€

DÉVELOPPEUR : Legacy Interactive
ÉDITEUR : The Adventure Company
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE : http://newyorkpj.tacgames.com/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 500 MHz ;
96 Mo de RAM ;

CLASSEMENT

GRAPHISME	50
SON	70
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	80
DURÉE DE VIE	50
AMÉLIORATIONS	-

+
- Un superbe scénario
- Le réalisme des méthodes
- La logique de la progression

-
- Assez moche
- Trop court, on aurait aimé une deuxième enquête

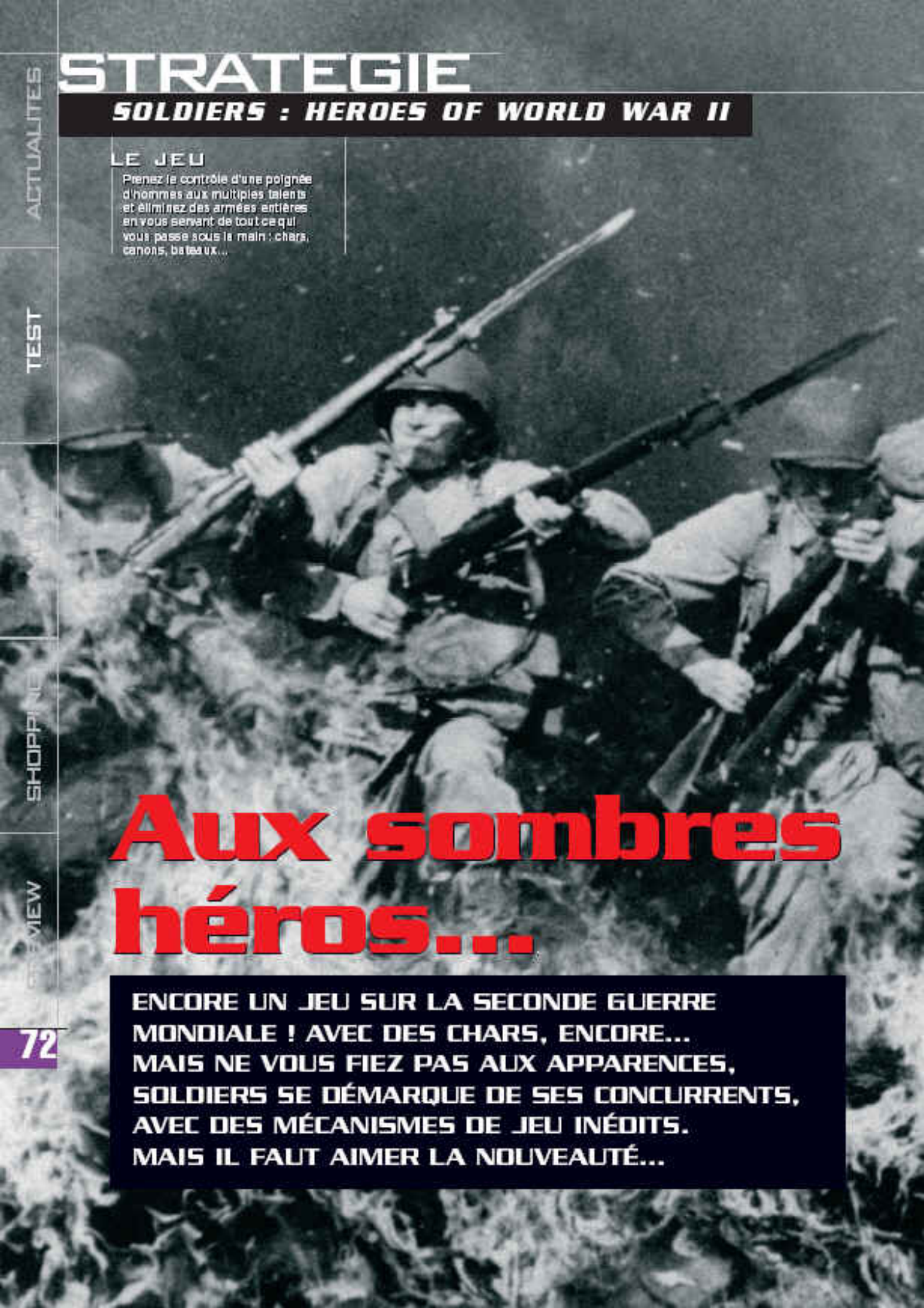
78

STRATEGIE

SOLDIERS : HEROES OF WORLD WAR II

LE JEU

Prenez le contrôle d'une poignée d'hommes aux multiples talents et éliminez des armées entières en vous servant de tout ce qui vous passe sous la main : chars, canons, bateaux...



Aux sombres héros...

ENCORE UN JEU SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE ! AVEC DES CHARS, ENCORE... MAIS NE VOUS FIEZ PAS AUX APPARENCES, SOLDIERS SE DÉMARQUE DE SES CONCURRENTS, AVEC DES MÉCANISMES DE JEU INÉDITS. MAIS IL FAUT AIMER LA NOUVEAUTÉ...

STRATEGIE

SOLDIERS : HEROES OF WORLD WAR II

Avant d'être un jeu de stratégie, Soldiers : Heroes of World War II (appelons-le SHOWWII, si vous voulez bien, c'est mieux, ça fait Wookie) est un Commandos-like, avec pas mal de choses nouvelles. Je vous fais grâce de l'habituel topo sur la Seconde Guerre mondiale, d'autant plus que face à D-Day et Panzers, SHOWWII est de loin le moins documenté. Mais le produit mérite pourtant toute notre attention car il s'avère original. A quel titre?

Ici, on ne produit pas d'unités, on a un nombre limité d'hommes et de véhicules en début de la partie, ce qui les rend tous précieux. Ce que l'on vous demande, c'est la perfection, le zéro tué. Pour y parvenir, les affrontements directs sont à proscrire. Seule la ruse vous permettra de vous en tirer. En effet, les forces ennemies sont au moins dix fois supérieures aux vôtres. Donc, grâce à une batterie de mouvements spéciaux, vous pourrez arnaquer tous vos ennemis à coups de camouflage, d'infiltration ou d'embuscades. Tout est permis!

Les fantassins peuvent se coucher dans les champs, se cacher derrière des murets, entrer dans les bâtiments. Quel que soit l'objectif de la mission, c'est obligatoire. Parfois, on vous demandera de frapper à un endroit bien précis, à d'autres moments, vous devrez tuer tous les adversaires sur la carte. Dans ce cas, il convient d'amener vos unités à des lieux hautement stratégiques et d'attaquer tous les adversaires de façon à faire très mal, très rapidement.

Contrairement à Commandos, il ne s'agit pas simplement de tuer des soldats, mais également de détruire des tanks; au niveau discrétion, il y a mieux ! Tous les mécanismes du jeu sont bien ficelés, mais pour ce qui concerne la réalisation, il y a pas mal de choses à dire. Dans le hit du studio espagnol, on savait très bien ce que l'on faisait car on pouvait faire apparaître la ligne de vue des ennemis. Pas ici. Tout devient donc beaucoup plus flottant, on passe un temps fou à essayer de comprendre comment fonctionne l'IA des ennemis, à trouver leurs limites. Et ils sont doués, les bougres !

Pour corser le tout, le zoom n'est pas très puissant. On distingue donc tous les ennemis sur la carte, même si on ne se trouve pas à proximité. Pas réaliste pour un sou, mais pourquoi pas ? En revanche, on ne sait pas forcément dans quel sens ils sont tournés. Quant à la mission de nuit, elle est tout bonnement infaisable. En plus, un des objectifs consiste à détruire les projecteurs !

Oui mais...
Mieux vaut ne pas se trouver à côté des bords quand ils explosent.

Vivons heureux, vivons planqué.
Le toit disparaît quand des unités sont dans un bâtiment. Ces chars sont donc à l'abri d'une attaque aérienne.

Impressionnant.
Un élément du décor se détruit progressivement.

La loi déplace les montagnes.
Un seul homme bien placé peut détruire de très grosses unités.

Mais éclairons un peu le tableau ! SHOWWII possède un rythme plutôt incroyable pour un Commandos-like, sans doute grâce au fait que vous puissiez tirer vous-même et non pas indiquer une cible qui sera exécutée automatiquement. Vous déplacez un curseur sur la carte et tirez une fois que l'ennemi est dans le viseur. C'est rigolo avec les fantassins comme avec les tanks (là, le curseur va beaucoup moins vite, le temps que la tourelle pivote).

Mais d'autres problèmes viennent se greffer à ce bilan déjà mitigé : le moteur est catastrophique : ça rame à mort, les musiques s'interrompent, et le pathfinding remporte la médaille d'or du grand n'importe quoi. Que ce soient les ennemis ou vos hommes après un ordre donné, vous vous retrouvez face à des débiles profonds. Si je demande à un type de se déporter de deux mètres sur le côté, il fonce tout droit (là, c'est déjà du bol s'il ne se fait pas flinguer), fait demi-tour et se dirige vers le point indiqué.

Ah, j'allais oublier la traduction : un résultat qui laisse supposer qu'un Roumain analphabète a corrigé un traducteur en ligne Lycos, ou quelque chose de ce goût-là. Donc, bof... Nous sommes partagés entre l'engouement pour les bonnes idées du jeu, et ses défauts majeurs, un peu comme Perimeter. Il ne faudrait pas que ça devienne la marque de fabrique de Codemasters.

Léo de Urlevan

SOLDIERS : HEROES OF WORLD WAR II

±50€

DÉVELOPPEUR :	Codemasters
ÉDITEUR :	1C
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.codemasters.fr/soldiers/index.php

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 700 MHz ;
128 Mo de RAM

CLASSEMENT

GRAPHISME	82
SON	70
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	05
DURÉE DE VIE	00
MULTIJOUEURS	00

79

- De bonnes idées
- Très joli
- Des unités polyvalentes

- Le pathfinding
- Ça rame !
- Très Difficile
- Traduction en dessous de tout

ACTION

ALIAS

LE JEU

Incarnez Sydney Bristow, un des meilleurs agents d'infiltration de la CIA, et vivez des aventures dignes de la série télé. Utilisez ces gadgets, parcourez les niveaux d'une façon musclée ou discrète.

Extraction d'urgence

ALIAS EST UNE DES MEILLEURES SÉRIES POLITIQUEMENT CORRECTES. QUANT AU JEU LUI-MÊME, ON EST D'EMBLÉE FRAPPÉ PAR LA RÉELLE VOLONTÉ D'IMMERGER LE JOUEUR DANS L'UNIVERS. ET AU FINAL ? DEVIENT-ON SCHIZOPHRÈNE À JOUER LES AGENTS DOUBLES ?

Il faut toujours se méfier des tests d'adaptations vidéoludiques de films ou de séries télé. Deux possibilités peuvent se présenter. Avec la première, le testeur ne connaît pas du tout l'œuvre originale, navigue à vue sans vraiment connaître les protagonistes. Avec la deuxième, le testeur est fan et n'arrive plus à être impartial. J'ai trouvé la solution en commençant à faire quelques niveaux, puis en m'arrêtant. Je me suis mangé toute la saison 2, sans connaître la première, puis j'ai recommencé à jouer. Voici donc un double test aux portes de la schizophrénie où, finalement, je suis assez d'accord avec moi-même.

Bon, allez, lançons le jeu, sans a priori. Un agent de la CIA a disparu et Sydney (l'héroïne incarnée par Jenifer Gardner dans la série) se rend au casino de Monte-Carlo, dernier endroit où il a été aperçu. D'indice en indice, elle se retrouvera aux quatre coins du globe, à sa recherche, croisant par-ci par-là, ses ennemis jurés : Sark, Sloane, Anna Espinosa. L'histoire est plutôt bien ficelée, mais quand on ne connaît pas cet univers, on se retrouve vite paumé.

Qui sont tous ces gens ? Du côté allié, c'est pareil. D'innombrables personnes gravitent autour de Sydney, sans que le joueur ne puisse approfondir leur personnalité. Ce serait comme un film sans toutes les phases de caractérisation. Pour l'immersion, on repassera. En revanche, même si on ne connaît pas les personnages, force est de constater qu'ils sont magnifiquement modélisés, que leur démarche est d'une fluidité exemplaire. En revanche, les combats... Pitoyable. Nul. Zéro pointé. A moins qu'il ne faille m'acheter un pad. Ouais, ça doit être ça... Il faudrait aussi que je regarde la saison 2 de cette série, histoire

1 Improvisation. Sydney a un certain talent pour se battre avec tout ce qui lui tombe sous la main !

2 Agents de liaison. Le reste de son équipe l'aide parfois à progresser.

3 Pas terrible. Les combats sont vraiment le point faible du jeu.

4 Infiltration. Malgré sa linéarité, le titre reste assez plaisant.

5 Vision nocturne. On voit l'ennemi de suite.

Sydney, Alias Jen

C'est Jenifer Garner elle-même qui double son personnage dans la version anglaise. Mais Acclaim a aussi bien fait les choses puisque ce sont les doublures françaises de Sydney, son père, Marshall, Marcus et tous les autres qui se sont collés à la localisation.

de comprendre un peu tous ces personnages.

Un mois plus tard, conquis par une série assez politiquement correcte, c'est avec plaisir qu'on se replonge dans le jeu. Vraiment, cette modélisation est parfaite et les voix des vrais acteurs ne font que renforcer l'immersion. On fait exactement ce que fait Miss Britow dans la série. On se déguise, on infiltre, on place deux ou trois bourre-pifs accompagnés d'un coup de rangers dans les molaires et hop. En route pour le hack d'ordinateur puis l'indice de Rambaldi. Demande d'extraction.

Pour les combats, la pratique améliore vos performances mais rien ne vaut un pad. L'ergonomie a été pensée pour les consoles. Persiste un problème tout de même: les caméras pas assez souples. C'est d'ailleurs le seul point négatif.

Alias : mode d'emploi. Que ceux qui ne connaissent pas du tout la série commencent par regarder les deux premières saisons (sortie en DVD de la deuxième le 28 août) puis se plongent dans le jeu d'Acclaim. Pour les initiés, munissez-vous d'un pad, vous dirigerez Jen à travers l'équivalent de plusieurs épisodes, interactifs cette fois.

Léo de Urlevan

ALIAS — ±40 €

DÉVELOPPEUR : Super Happy Fun Fun
ÉDITEUR : Acclaim
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE : http://www.aliasthegame.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 1 GHz ; 256 Mo de RAM

- Fidèle à la série
- Modélisation des persos
- Voix originales

CLASSEMENT

GRAPHISME	08
SON	08
PRISE EN MAIN	08
AMBIANCE	08
DURÉE DE VIE	08
MULTIJOUEURS	-

- Caméra pas vraiment pratique
- Mieux vaut connaître la série

82

LE JEU

Prenez le contrôle des armées américaines à partir de la nuit du 6 juin 1944, revivez le Débarquement de la façon la plus réaliste possible et découvrez l'ambiance de cette journée grâce aux témoignages de vétérans.

Bombardé de bonnes intentions

D-DAY SEMBLE MARQUER LE DÉBUT D'UNE NOUVELLE ÈRE, CELLE DES "JEUX REPORTAGE". JAMAIS UN TITRE N'AURA ÉTÉ AUSSI DIDACTIQUE. MALHEUREUSEMENT, POUR LE GAMEPLAY ET LE FUN, ON REPASSERA.

La plupart des jeux concernant la Seconde Guerre mondiale sont très documentés. On se souvient de la série des Commandos, de Medal of Honor, de Call of Duty et, dans ce numéro, de Codename: Panzers. Chacun de ces titres a été développé avec un énorme souci d'authenticité, un grand respect de l'époque. Mais ce n'est rien par rapport au travail de l'équipe de Digital Reality qui nous offre, en bonus, quelques heures d'un documentaire sur les vétérans, un rappel du contexte historique, des forces en présence, du matériel utilisé... On découvrira par exemple, en guise de clin d'œil, un vrai soldat Ryan ayant débarqué à Omaha Beach ! Il raconte : "J'ai fait Omaha, la Corée, le Vietnam... Au risque de vous décevoir, je n'ai jamais vu un type appeler sa mère alors qu'il était en train

STRATEGIE

D-DAY

Un moteur formidable...
... malgré la qualité des [illegible] et le nombre de détails.

de crever. C'était plutôt : Dieu, pourquoi moi, fils de p..., pourquoi moi!' Tous ces témoignages se révèlent vraiment savoureux, et on en trouve un grand nombre. Quant aux images d'archives, elles permettent de se mettre dans le bain avant d'entamer la moindre partie.

Et on commence. C'est plutôt chaud. Mais... C'est quoi cette guerre comme dans les films? Tous mes hommes se font massacrer par un pauvre canon tout pourri. Et où sont mes chars? Ben, euh... Dans la mesure où le jeu est très documenté, l'ensemble s'avère réaliste. Et quels sont les éléments de gameplay ? Par exemple, les médecins qui sont dans un groupe soignent ceux qui sont blessés assez rapidement. C'est à peu près tout. Le reste, c'est du réalisme. Essayez donc de ne pas vous attacher à vos personnages. C'est l'antithèse parfaite de Soldiers, également testé dans ce numéro. Mais nous reviendrons sur le gameplay à la fin, car il y a beaucoup de choses à dire.

Les objectifs de chaque partie se résument à peu près à la même chose à chaque fois: s'emparer d'un lieu précis, puis tenir la position. Des objectifs secondaires sont disponibles, et parfois même des objectifs cachés. Si les premiers sont assez simples à réaliser (façon de parler, car au moment de les accomplir, les neuf dixièmes de vos troupes ont passé l'arme à gauche), les seconds sont carrément tordus. Pour tout vous dire, dans la douzaine de missions que j'ai pu faire, j'en ai rempli... un. Voilà le topo!

Vous commencez la mission avec l'objectif de rencontrer un membre de la résistance. Dès le début, vous êtes assez proche. Il doit contacter Sainte-Mère pour annoncer le Débarquement, mais les communications sont coupées. Tant pis ! Mais si vous ne vous dirigez pas vers lui, que vous éliminez tous les ennemis avant d'arriver au dernier bunker, vous trouvez une voiture. Votre leader n'a qu'à traverser toute la carte dans ce véhicule pour aller le voir, et il pourra annoncer la nouvelle à temps en empruntant ce moyen de locomotion. Une mission rondement menée, défiant toute logique. Je ne sais même pas pourquoi je suis retourné le voir en voiture. Coup de bol monumental.

Il ne faut pas hésiter à tenter et à retenter ce que l'on a déjà essayé... Et c'est bien là le problème. Parfois ça passe, parfois ça casse, sans que l'on sache vraiment pourquoi. Les personnages étaient-ils mal placés ? Dans la partie

Face à face.
Tous les stratèges le savent, ce n'est pas la solution idéale.

Pot de fer contre pot de terre.
Ce Sherman a pourtant réussi à terrasser ce Panzer VI.

Camions de réparation.
Un des rares aspects empruntant au gameplay plutôt qu'à la réalité.

A STAR IS BORN

Les gens de Monte Cristo ont retrouvé le soldat Ryan et ne se privent pas de l'exposer dans les suppléments du jeu. Tant mieux, il a des anecdotes savoureuses à raconter. On aurait aimé également avoir quelques témoignages de résistants, car ils sont très présents dans le jeu. N'en demandons pas trop, car cet aspect est vraiment formidable.

Boum, quand votre moteur fait boum.
Toutes les explosions sont fantastiques, ainsi que les dégradations progressives des bâtiments.

précédente, peut-être étaient-ils en effet situés un peu plus à l'est... La différence se fait vite sentir : l'ensemble de vos hommes survit ou y passe. Il n'y a pas de demi-mesure. Même la pratique n'améliore pas ce problème. On en vient à penser qu'une défaite correspond à de la malchance, et une victoire, à de la chance. Plutôt frustrant...

En revanche, le moteur est tout bonnement exceptionnel. Bon, il est moins beau que celui de Panzers ou de Soldiers, mais la fluidité est bien meilleure que dans ces deux titres. C'est un bon point. Malheureusement, d'autres petits problèmes viennent encore entacher ce gameplay déjà limité. Le pathfinding révèle, une fois de plus, des lacunes. Il serait vraiment temps de faire quelque chose... Pourtant, ce défaut est infime comparé à Soldiers.

Plus anecdotique, les sous-titres des vidéos sont bourrés de fautes d'orthographe. Le budget d'un jeu vidéo est-il donc si serré que l'on ne puisse pas engager un type écrivant correctement pendant une semaine ? Encore un résultat mi-figue, mi-raisin. L'emballage est très beau, avec de très bonnes intentions, mais lorsque l'on gratte en profondeur, on a la douloureuse impression que le jeu s'efface derrière cette volonté qu'a l'éditeur à nous faire découvrir quelques anecdotes de vétérans. Dommage...

Léo de Urlevan

D-DAY

±50€

DÉVELOPPEUR :	Digital Reality
ÉDITEUR :	Monte Cristo
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.montecristogames.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 4 à 1 Ghz ;
256 Mo de RAM

+
- Le côté didactique
- La fluidité du moteur
- Le réalisme

-
- La difficulté agaçante
- Le gameplay "flottant"
- Pas plaisant à jouer

CLASSEMENT

GRAPHISME	05
SON	08
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	65
DURÉE DE VIE	08
MULTIJOUEURS	08

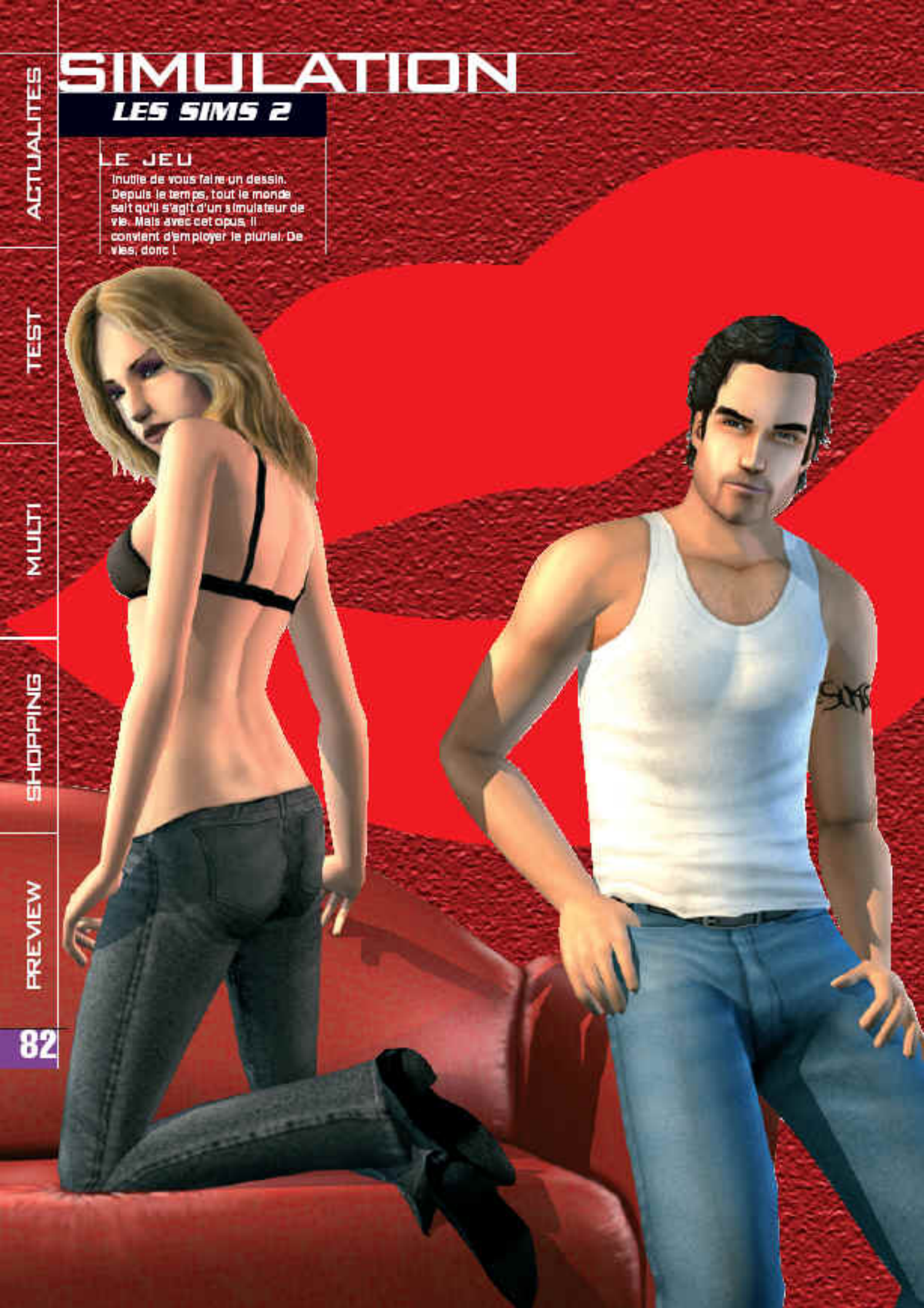
70

SIMULATION

LES SIMS 2

LE JEU

Inutile de vous faire un dessin. Depuis le temps, tout le monde sait qu'il s'agit d'un simulateur de vie. Mais avec cet opus, il convient d'employer le pluriel. De vies, donc !



Simply the Sims !

ATTENDUS PAR DES MILLIONS DE JOUEURS À TRAVERS LA PLANÈTE, LES SIMS 2 ARRIVENT ENFIN DANS LES BACS. UNE SUITE ADDICTIVE QUI VOUS CHANGERA LA VIE. UNE FOIS DE PLUS...

Mais qu'est-ce qui a bien pu traverser l'esprit de Will Wright quand il a décidé de développer un simulateur de vie ? On l'imagine bien en train de boire un (énième) verre et, légèrement ämêché, déclarer haut et fort que ce serait révolutionnaire. Ses potes ont dû bien se marrer en entendant ça mais, quelques années plus tard, force est de constater que le bonhomme a du génie. Des millions d'exemplaires vendus à travers le monde, et autant de "gamers" pris au jeu... Pourtant, Les Sims ne reposaient que sur un concept, malheureusement desservi par une technique vieillotte. Eh ben, pour enfoncer le clou, Willy alimente désormais son nouveau moteur au kérosène. Un jeu tout en 3D, arborant une esthétique indéniable et une idée toute bête mais absolument géniale. En effet, la grande nouveauté de ce second volet est que vos Sims vieillissent. Et, comme personne n'est éternel, ils meurent. Si vous ne voulez pas que cette disparition sonne votre glas, mieux vaut assurer votre descendance.

Commençons par le commencement. Au départ, il n'y avait rien, puis survint une grande explosion, le Big Bang... Bon, sautons quelques chapitres avec que vous ne vous endormiez, et passons au choix de la ville : une charmante bourgade, une ville étrange peuplée d'extra-terrestres... Puis à celui de votre avatar. Grâce au tout nouvel éditeur, il est désormais possible de créer son jumeau virtuel. Perso, je ne vois pas l'intérêt d'incarner un petit gros qui a tendance à se raser avec une coquille d'huître. Alors optons pour un beau gosse qui saura séduire toutes les jeunes filles. On est dans un jeu, tout de même. Laissons donc un peu de place au.

SIMULATION

LES SIMS 2

rêve, même si les premières heures ne s'y prêteront pas forcément... Comme dans le premier Sims et toutes ses extensions, il faut apprendre à cuisiner, à faire le ménage, à réparer toutes sortes d'objets comme McGyver... Et trouver un job ! Eh oui, faut bien les payer les factures qui s'entassent comme des pubs dans votre boîte aux lettres.

Selon leur signe zodiacal, l'éducation qu'ils ont reçue et leurs prédispositions génétiques, vos Sims aspireront à une certaine vie : ils voudront soit faire carrière et atteindre les sommets de la hiérarchie, soit se marier, avoir des enfants et être tout simplement heureux, ou encore s'éclater avec des potes sans se soucier du lendemain. Afin de vous aider à parvenir à vos fins, on vous demandera de remplir une multitude de petits objectifs. Travailler votre côté créatif, avoir plus d'assurance et donc de charisme, devenir un véritable cordon bleu... Après ce passage obligé, passons aux choses sérieuses : la drague. La cible est en vue, tentons les manœuvres d'approche et accostons-la pour lui demander l'heure. Ça marche à tous les coups. Après un bavardage en règle, la belle est sous le charme, prête à fondre dans vos bras. Bingo ! Elle accepte même de venir emménager chez vous (désormais, vous pouvez la contrôler) et là, le plus dur commence.

Comment garder la flamme intacte quand la tempête de la vie en couple et le crachin du quotidien la mettent en péril ? Les huit jauges (faim, confort, "pipi", énergie, fun, social, hygiène, environnement) ne doivent jamais descendre dans le rouge, sous peine de crise de nerfs. Et quand on en a deux, trois, voire quatre ou cinq à gérer, le challenge est de taille... Surtout que les envies des uns et des autres ne sont pas toujours compatibles : l'un veut dormir, l'autre jouer du piano, un troisième écrire un roman... Argh ! Un véritable casse-tête. Les clefs du succès : une bonne organisation, un dialogue permanent, et le sexe...

Bien entendu, en jouant à ce petit jeu, la famille tend à s'agrandir. Votre épouse devient alors pénible au possible, bouffe comme deux, vide le frigo dès qu'il est plein, squatte les toilettes toutes les heures, et devient allergique aux poussières (ma première copine est morte alors qu'elle était enceinte, à cause de l'insalubrité de la maison, alors faites gaffe)... Jusqu'à ce que naisse le divin enfant, parfait mix de l'ADN parental. A trois à la maison, on est à la peine. Du coup, on a tendance à

1 Révélation. "Voilà ce à quoi pense ma copine quand je joue sur mon ordi..."

2 Star. Avant d'en arriver là, vous ferez des centaines de castings...

3 Editeur. On peut faire tout, et surtout n'importe quoi !

4 Souvenirs. Miroir, serais-je plus belle sans boutons d'acné ?

5 Emouvant. Un joli tableau entre une fillette et son grand-père.

6 Alarme. Mieux vaut être équipé en cas de cambriolage. La police veille.

s'occuper du gamin, qui grandit à vue d'œil, et à ne plus faire attention aux deux vieillards qui croupissent sur le divan. De toute façon, ils n'en ont plus pour très longtemps, alors à quoi bon leur faire plaisir.

Redevenons sérieux et envoyons la gamine dans une école privée. Et suivons de près son éducation pour éviter qu'elle ne devienne une délinquante. Ok, ça paye bien, mais les flics rôdent souvent dans le quartier. Une fois arrivée à maturité, ce sera à son tour de trouver un job, de tomber amoureuse, et de devenir mère... Au fil des heures, on perçoit la richesse de ce titre, même s'il s'avère tout de même assez répétitif à la longue. Y a-t-il une fin à tout ça ? Pas sûr, chaque Sim ayant sa propre vie, avec ses amis, sa carrière... Socrates, le beau gosse qui a engendré toute cette lignée, était une star du base-ball. Alexandra, sa fille, est devenue membre du Parlement. Naomi, la petite dernière, chef du service des urgences... Et son fils adoptif, Sterling, embraye une carrière dans le milieu du crime...

Bref, il faudra des semaines et des semaines avant d'en faire le tour. Bien sûr, si vous n'avez pas aimé le premier opus, ne vous y risquez pas, bien que la technique soit absolument éblouissante (avec une bête de guerre, cependant). Mais si vous avez déjà été touché par le phénomène, foncez les yeux fermés ! Les Sims 2 est certainement le jeu le plus addictif qui soit, comme seul Will Wright sait les faire. Socrates

LES SIMS 2

±50€

DÉVELOPPEUR :	Electronic Arts
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.lessims2.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium IV à 1,5 GHz ; 512 Mo de RAM ; carte 32 Mo

- Une richesse d'action incroyable
- Un moteur graphique somptueux
- Terriblement "prenant" !

- Extrêmement répétitif
- Faut aimer le concept

CLASSEMENT

GRAPHISME	90
SON	50
PRISE EN MAIN	75
AMBIANCE	75
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	-

90

AVENTURE

URU : THE PATH OF THE SHELL

LE JEU

Reprenez l'aventure dans les âges et faites la lumière sur le passé de D'ni.

Réflexion faite

Arrival/Departure. Sur cet écran figure la liste des visiteurs.

Amen. Drôle d'endroit !

Plouf ! On ne peut pas barboter ici. Tant mieux, car l'eau a un drôle d'aspect.

UBI SOFT LANCE UN NOUVEAU DÉFI AUX FANS DE LA SÉRIE MYST ET AUX POSSESSEURS D'URU : ACHETER SON EXTENSION ET PRENDRE TOUT AUTANT DE PLAISIR.

Uru se joue comme on parcourt un poème. Libre à chacun de découvrir de nouveaux univers et de trouver la clé qui ouvre les portes du mystère. L'Uru : Ages beyond Myst de Cyan Worlds proposait, il y a près d'un an de cela, une aventure composée de paysages fantasmagoriques (Ages), d'énigmes tarabiscotées et de joueurs conquis d'avance à la cause de la saga (Myst, Riven). Que ce soit la difficulté des énigmes, les déplacements foireux du perso principal, ou encore l'échec retentissant du mode Multijoueurs Uru : Live, rien de tout cela n'a pu altérer l'inoxydable soif d'exploration. Parmi les aficionados de la première heure, certains recensèrent tout de même quelques petites égratignures, localisées au niveau du porte-monnaie. En effet, la fin d'Uru Live fut plutôt mal vécue par les abonnés, et pour calmer les esprits, Ubi Soft s'est résigné à mettre en ligne To D'ni, un add-on de 170 Mo, convenablement réalisé, gratuit, à la durée de vie quasi inexistante. Passée l'urgence de la satisfaction, Cyan put se consacrer à la mise en chantier de nouveaux mondes, et l'éditeur à la sortie de la première extension payante du titre: The Path of the Shell.

Nous le savons, les détenteurs du stand-alone Uru ne sont pas à l'affût de prouesses technologiques, mais peuvent pinailler sur de petits riens, comme le niveau et la logique des énigmes, la durée de vie du produit, la profusion ou non d'éléments de réponse concernant D'ni, etc. Puisque Ubi Soft exauce les prières de ses fidèles, surtout celles des moins exigeants, The Path of the Shell leur offre sur un plateau d'argent 18 nouvelles énigmes, cinq mondes inédits, dont trois extrêmement vastes, quelques objets originaux, des heures de torture cérébrale, et la possibilité de nager, pour résoudre certains casse-tête. La première vraie nouveauté du soft, malgré quelques petits bugs de natation. En plus de tout ceci, le joueur se voit servir une fin haute en couleur, et la certitude d'en avoir pour son argent. Quant à tous ceux et celles qui ne sont pas vraiment emballés par cette seconde extension, le conseil du mois est vite trouvé : Myst IV : Revelation paraîtra à la rentrée 2004. Ce qui signifie, en d'autres termes, qu'Uru et ses extensions s'arrêteront probablement à cette croisée des chemins, préférant laisser la place à ce petit frère plein d'avenir. Economisez !

Stef

URU : THE PATH OF THE SHELL — ±27€

DÉVELOPPEUR :	Ubi Soft
ÉDITEUR :	Cyan Worlds
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.mystworlds.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III à 800 MHz ; 256 Mo de RAM ; carte 32 Mo ; 2,5 Go sur DD

CLASSEMENT

GRAPHISME	04
SON	05
PRISE EN MAIN	05
AMBIANCE	05
DURÉE DE VIE	08
MULTIJOUEURS	

54

- Deux extensions pour le prix d'une
- Une belle durée de vie
- Un univers graphiquement fabuleux !

- Des énigmes très tordues
- On s'ennuie un peu... quand même !

ACTUCES

ET NOUS VOILÀ DONC REPARTIS POUR UNE SAISON DE CHEAT CODES, D'ASTUCES, DE GRUGE, DE TRICHE... QUI S'EN PLAINDRA ? LES MARTIENS QUE VOUS ANNIHILEREZ ? LES CHEFS D'ENTREPRISE QUE VOUS AUREZ MIS SUR LA PAILLE ? LES ALLEMANDS QUI N'EN FINISSENT PLUS DE PERDRE LA GUERRE ? LES SPORTIFS DE L'ÉQUIPE ADVERSE ? CE MOIS-CI, EN TOUT CAS, C'EST TOUTE LA VERMINE QUI GROUILLE DANS DOOM 3 !

LÉO

Doom 3

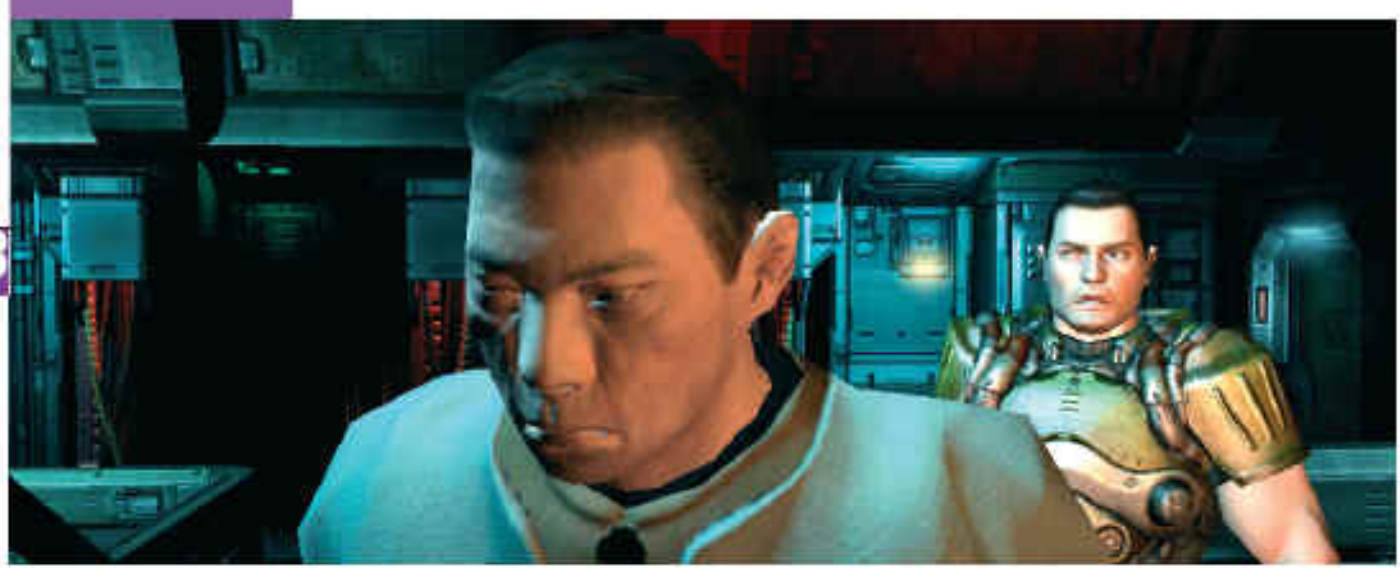
Testé sur la finale américaine

Pendant le jeu, appuyez simultanément sur les touches **CTRL**, **ALT** et **²** (sous la touche Escape) pour faire apparaître la console. Il ne vous reste plus qu'à saisir les codes suivants :

god	Invincible
noclip	Mode passe-murailles
notarget	Invisible
freeze	Tout est figé
give all	Toutes les armes, toutes les munitions
give ammo	Toutes les munitions
give keys	Obtenir tous les "pass"
give pda	Obtenir tous les PDA
give weapon_bfg	Obtenir le "Big Fuckin' Gun"
give weapon_shotgun	Obtenir le fusil à pompe
give weapon_chainsaw	Obtenir la tronçonneuse
give weapon_plasmagun	Obtenir le flingue à plasma
give weapon_machinegun	Obtenir la Gatling
give weapon_rocketlauncher	Obtenir le lance-missiles
com_showfps 1	Afficher le nombre d'images par seconde (0 pour enlever)
aviDemo	Faire une vidéo AVI (ralentissements fort probables)
killmonsters	Tuer tous les monstres
map [X]	Charge la carte X (voir liste ci-dessous)

Noms des différentes cartes :

game/marscity1.map - game/mcunderground.map - game/marscity2.map - game/admin.map
game/alpha1.map - game/alpha2.map - game/alpha3.map - game/alpha4.map - game/enpro.map
game/commout.map - game/communications.map - game/recycling1.map - game/recycling2.map
game/monorail.map - game/delta1.map - game/delta2a.map - game/delta2b.map - game/delta3.map
game/delta4.map - game/hell.map - game/delta5.map - game/cpu1.map - game/cpuboss.map
game/site3.map - game/caverns1.map - game/caverns2.map - game/hellhole.map.



Mort permanente

Il fallait s'en douter, compte tenu du nombre de projets lancés depuis quelques années, beaucoup de MMOG ne verront pas le jour. Depuis le début de l'année, les morts s'accumulent et, surprise, ça tombe aussi chez les gros ! Cela a commencé avec le changement de stratégie de Microsoft qui a abandonné le marché des MMORPG en début d'année, envoyant Mythica et True Fantasy Live Online aux oubliettes. Depuis le début de l'été, l'hécatombe s'accélère. Le plus gros choc est venu de Warhammer Online dont nous vous parlons le mois dernier et qui faisait partie des jeux les plus prometteurs et les plus attendus. Rien ne le laissait présager, mais c'est bel et bien l'arrêt définitif du développement qui a été annoncé fin juin. Games Workshop, le commanditaire et propriétaire de la licence a préféré arrêter les (énormes) frais de développement, doutant de la rentabilité du jeu étant donné les coûts d'exploitation d'un MMORPG. Dans la foulée, Electronics Arts a lui aussi annoncé la fin du développement de Ultima X Odyssey. Sur le coup, moins de surprise, car beaucoup étaient sceptiques sur l'affaire, qui ressemblait de plus en plus à un jeu offline avec des petits bouts de MMORPG dedans. En lieu et place, EA mise sur sa valeur sûre et met le paquet sur un énième add-on d'Ultima Online qui sortira en fin d'année. Enfin, un peu plus anonyme vu de chez nous, Exarch a aussi été jeté aux lions. Cela ne vous dit peut-être rien, mais c'est significatif d'un retour à la prudence sur le secteur puisque derrière Exarch, on trouve NC Soft (Lineage, City of Heroes...), sûrement une des plus grosses puissances financières sur le marché des MMOG. Et je ne vous parle que des gros projets, plein de petits reposent également désormais six pieds sous terre et il ne fait aucun doute que la liste n'est pas close, beaucoup d'autres ne passeront pas l'hiver.

La suite du 1

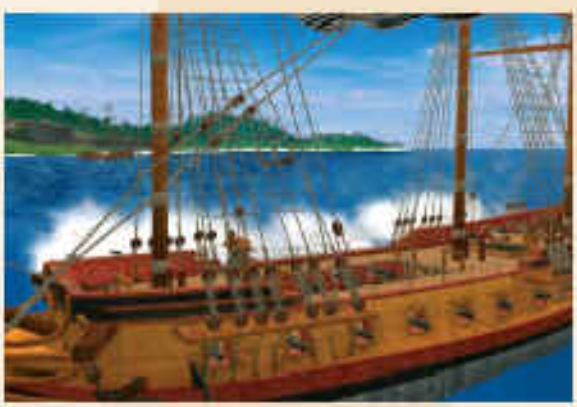
Cela faisait plusieurs mois que les fans de Néocron attendaient la sortie de l'extension Beyond the Dome of York. Ils auront finalement le droit à un Néocron 2. Etant donné les profondes modifications apportées (et aussi un peu pour des raisons de marketing), Reakktor a choisi d'en faire carrément un tout nouveau jeu qui viendra remplacer la première version cet automne. Le bêta test a commencé début août. D'après les premiers échos, ça n'a effectivement plus rien à voir et les testeurs semblent aux anges. On surveille ça de près.

HTTP://www.alchemicdream.com/neocron
HTTP://neocron.mondespersistants.com

Piraterie "online"

Loin d'être une simulation de voile, Pirates of the Burning Sea vous plonge dans la peau d'un de ces vieux loups de mer qui sillonnaient les eaux des Caraïbes au XVIIIe siècle. Incarnez un pirate, un corsaire ou encore un marchand et participez à des batailles navales au gré des remous politiques des grandes nations de l'époque. On est bien loin des Everquest-like, mais ça nous change un peu.

HTTP://www.piratesoftheburningsea.com
HTTP://pobs.mondespersistants.com



Visionnaire

En proie à de graves difficultés financières et accessoirement judiciaires, Interplay est l'énigme du moment dans l'industrie du jeu vidéo : mort ou pas mort ? Alors, pour faire taire ses détracteurs et relancer sa boîte, Hervé Caen a annoncé qu'il avait trouvé LE moyen de se remettre à gagner des sous : *"Fallout, le MMORPG"*. C'est alléchant certes, mais niveau crédibilité, on a vu mieux... *(voir news "Mort permanente")*.

En fin de conte...

En plus d'être le seul MMOG ayant une fin, A Tale In The Desert propose aux joueurs de concevoir sa suite. Le jeu fonctionne avec un système d'épreuves que les joueurs doivent passer avant d'en proposer eux-mêmes de nouvelles. Les meilleurs d'entre eux sont invités à venir les peaufiner à Pittsburgh avec les développeurs.

HTTP://www.atitd.com
HTTP://atitd.mondespersistants.com

L'Actu Online vous est présentée par

www.MondesPersistants.com

Venez discuter de vos MMOG préferés sur
forums.mondespersistants.com

BETA

EVERQUEST 2

LE JEU

Vous rêvez de croiser des dragons, des trolls, des elfes ? Arpentez Norrath, percez ses secrets et redécouvrez un monde ravagé par 500 ans de cataclysmes... SOE nous démontre à nouveau tout son savoir-faire avec ce jeu au gameplay innovant dans un univers toujours aussi profond.

Loading, please wait...

APRÈS QUATRE ANS DE DÉVELOPPEMENT, EQ2 EST DANS LES STARTING-BLOCKS. LA BÊTA EN COURS DEVRAIT ÊTRE COURTE ET S'ACHEVER POUR LA FIN DE L'AUTOMNE.

Everquest, précurseur dans le monde des MMORPG 3D, a séduit des millions de joueurs à travers le monde grâce à son background d'une richesse incroyable, les nombreux défis proposés tant par les quêtes que par les raids, et la communauté qui s'est construite autour du jeu. La magie est de nouveau à portée de souris avec l'arrivée d'EQ2. La face du monde ayant été changée par une série de catastrophes naturelles, c'est en tant que "réfugié" que nous commençons le jeu.

Votre avatar peut appartenir à l'une des 15 races possibles, allant du classique humain au ratonga, une

Conan le Barbare. J'aime cueillir des fleurs dans Qeynos.

T'as vu mes tatouages? Une chevalante demi-elfe discute avec un érudit.

Beauté fatale. Gare à vous si la torche s'éteint.

Une vieille connaissance. Les orques sont nos amis...

sorte de rongeur humanoïde fan de John Lennon. Cependant les froglocks, qui constituent la 16e race de Norrath, devront être débloqués via une quête à l'échelle du serveur. Un large éventail de personnalisations aussi bien faciales que corporelles est disponible et permet de rendre son héros vraiment unique. A cela s'ajoute le concept de l'ARAC (Any Race/Any Class), qui permet d'exercer n'importe quelle profession parmi les 24 proposées, et ce quelle que soit votre race de départ.

Les classes sont organisées autour d'un système d'archétypes au nombre de 4 (Combattant, Eclaireur, Prêtre ou Mage) que l'on choisit au niveau 3. Une spécialisation s'effectue ensuite à certaines étapes clés : une classe est choisie au niveau 10, et par la suite, une sous-classe au niveau 20. Ainsi, un Combattant peut décider de se spécialiser en Guerrier pour enfin adopter la profession finale de Gardien. Il est important de noter que chacun de ces archétypes a un rôle prédéfini (exemple : les Combattants ont pour rôle d'encaisser et d'infliger les dégâts physiques, tandis qu'un Prêtre se chargera de soigner ses compagnons et d'améliorer leur efficacité grâce à ses sorts). Le parti pris de SOE est d'équilibrer le jeu de façon à ce que les classes et sous-classes qui en découlent soient à même de remplir leurs rôles de manière aussi efficace.

Comme son aîné à sa sortie, le niveau maximum sera de 50. Le parcours jusqu'à ce point sera bien évidemment long et ardu, mais surtout riche en contenu avec une centaine de zones et de nombreux raids adaptés à tous les niveaux. Afin de pouvoir explorer ces vastes contrées, les joueurs devront se rassembler en structures plus ou moins compétitives. D'un côté, les "Familles" qui représentent un groupe de joueurs se réunissant pour le fun, partageant un "chat" commun. C'est le type de formation créée dans le but d'avoir une ambiance bon enfant et une entraide entre les membres. De l'autre, il y a les "Guildes" constituées d'un noyau de joueurs dont le but est la compétition.

En effet, EQ2 introduit dans le monde du MMORPG un nouveau concept : le IPvP (Indirect PvP). Ceci permet aux guildes de s'affronter indirectement via leurs actions dans le jeu (quêtes, raids...). L'accomplissement de ces hauts faits

BETA

EVERQUEST 2

Exclusivité mondiale. Le premier screenshot de tapis volant, et ça, rien que pour vous !

rapporte du Prestige à la guilde s'apparentant à de l'expérience et permettant de monter de niveau. L'intérêt de ce système est l'opportunité d'accéder à de nouveaux marchands, d'autres quêtes... De plus, un classement des guildes est effectué mensuellement, donnant accès (entre autres) à de luxueuses maisons pour les meilleures.

Le raid reste l'activité sociale par excellence, bien qu'il ait été repensé pour des effectifs de 6 à 24 personnes. Ceci rend la stratégie importante et met en valeur les qualités de chacun. L'ambiance du serveur sera aussi préservée grâce à "l'instanciation" des cibles de raids. En effet, les "boss" se situeront dans des "zones épiques de poche" réservées au raid. L'accès sera obtenu une fois que le raid aura rempli certaines conditions.

Les combats promettent d'être beaucoup plus interactifs et passionnants que par le passé, des Arts de Combat spécifiques à chacune des classes de mêlée ayant été implémentés. Ces Arts apportent une dimension stratégique en obligeant le joueur à choisir le plus adapté à chaque nouvelle rencontre. En enchaînant certains Arts, le groupe a

La milice de Freeport. Au moindre écart, elle vous met au trou.

Freeport. Ville des damnés.

la possibilité d'ouvrir une Opportunité Héroïque. Le groupe doit alors accomplir une succession d'Arts et de Sorts prédéfinis dans un temps donné. S'il réussit, un bonus lui est accordé sous la forme d'un sort (soin de groupe, dommage à air d'effet...).

De plus, les Eclaireurs ont enfin la capacité de définir l'Opportunité Héroïque afin de lui donner l'effet le plus adapté à la situation. Dans le cadre d'un groupe, les personnages feront toujours face à des groupes de monstres, ce qui privilégiera grandement le développement de tactiques adaptées. Il sera cependant possible à toutes les classes de jouer en solo efficacement, et ce, jusqu'au niveau 50. Cela prendra en revanche beaucoup plus de temps et votre personnage sera moins bien équipé que celui qui aura privilégié la chasse en groupe.

Lors d'un combat, la rencontre entre les protagonistes est verrouillée. Aucune intervention extérieure ne peut alors avoir lieu ni buff, ni soin, ni dommage. Cependant il existe un mécanisme pour déverrouiller la rencontre faisant perdre alors toute possibilité de gain d'expérience et d'objet.

Si vous mourez, adieu les pertes de niveau douloureuses comme on pouvait en voir dans EQ. SOE a opté pour un système de dette d'expérience. Quand vous mourez, vous apparaissez avec tout votre équipement au campement d'aventuriers le plus proche. Vous devrez ensuite retourner sur le lieu de votre décès pour récupérer une partie de la dette que vous comblerez ensuite en lui dédiant une partie de votre expérience future. Si vous mourez trop souvent, vous souffrirez de certains malus en défense, en attaque, ou même dans vos points de vie et vos statistiques.

Pour ceux qui aiment l'artisanat, le système est encore en développement, mais il promet d'ores et déjà une profonde révolution. Retrouvez quotidiennement des infos sur http://eq2.mondespersistants.com.

FitzChevalerie

EDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Sony Online Entertainment
GENRE : MMORPG
SORTIE : Novembre 2004
SITE INTERNET : http://www.everquest2.com

BETA

WORLD OF WARCRAFT

LE JEU

Cette fois-ci, découvrez les plaisirs de La Horde et des grands affrontements entre clans. Ça y est, le vrai World of Warcraft a vraiment débarqué.

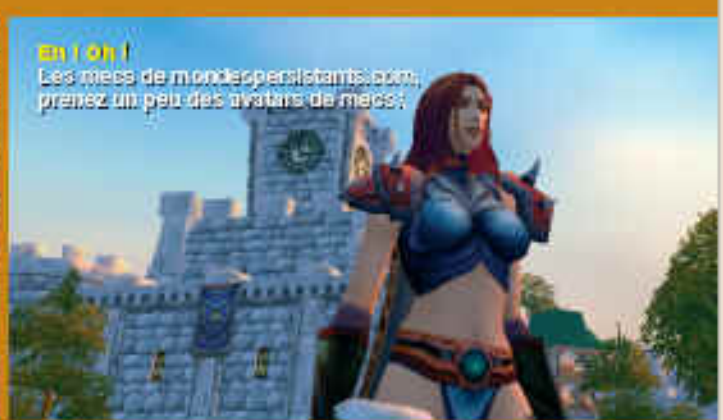
Des nouvelles du front

S'IL EST UN STUDIO ATTENDU AU TOURNANT, C'EST BIEN BLIZZARD. LE MARCHÉ N'EST PAS ÉVIDENT À CONQUÉRIR. MAIS...

Dans Warcraft, il y a "War", et ça, Blizzard ne l'a pas oublié. Pour tester le PvP le plus efficacement possible, un nouveau serveur sur lequel n'importe quel joueur de l'Alliance peut attaquer à vue les joueurs de la Horde a été ouvert. Cela va du règlement de comptes au détour d'un chemin jusqu'aux raids massifs d'une armée sur un village de la faction adverse. Tous les coups sont permis, le but étant de peaufiner l'équilibre des classes pour que chacun ait son utilité sur le champ de bataille.

Si chaque classe a sa spécialité, il faut aussi savoir qu'il existe différentes voies à suivre au sein d'une même classe. Blizzard a récemment ajouté le système de Talents du personnage, qui permet par exemple à un Mage de se spécialiser dans la magie du feu ou de la glace, ou bien à un Voleur de choisir sa voie entre la discrétion et la force de frappe. Ces Talents impliquent des styles de jeu complètement différents, y compris pour deux personnages d'une même classe.

Le dernier ajout aux classes de personnages, et non le moindre, est le Chasseur. De nombreux fans l'attendaient et ne sont pas déçus. Ses possibilités sont extrêmement variées. Alors que la plupart des personnages vont se



débarrasser par la force d'un alligator trop affectueux, le Chasseur va l'apprivoiser. Les animaux ainsi adoptés peuvent être nommés, apprendre de toutes nouvelles compétences, se battre pour le Chasseur et même gagner des niveaux. Le Chasseur est également le maître des attaques à distance, que ce soit à l'arc ou au fusil. Ajouter à ça la possibilité de poser des pièges et de connaître les points faibles de ses adversaires, et vous avez devant vous une des classes les plus polyvalentes du jeu.

Le bêta test progresse donc a bonne allure. Les concepteurs travaillent actuellement sur les champs de bataille, un aspect du PvP particulier avec des objectifs stratégiques. Les testeurs ne devraient également pas tarder à pouvoir se mettre les zones de plus haut niveau sous la dent. Les donjons se complexifient toujours davantage et les rencontres qu'on y fait sont de plus en plus "hollywoodiennes". Par ailleurs, Blizzard vous réserve quelques surprises qui ne seront pas révélées avant la sortie. **Si tout ça vous met l'eau à la bouche,** vous pouvez vous réjouir. Blizzard pense à nous pauvres Français ! Le lancement de la bêta européenne est imminent (il est même probable qu'il ait commencé à l'heure où vous lirez ces lignes) et a pour but de tester à la fois les serveurs basés à Paris ainsi que la version française du jeu. Une fois le jeu sorti, VU Games et Blizzard nous promettent un support de la communauté francophone comme on en a rarement vu. On ne demande qu'à les croire ! Retrouvez quotidiennement des infos sur http://wow.mondespersistants.com.

Pingun

EDITEUR : Vivendi
DÉVELOPPEUR : Blizzard
GENRE : MMORPG
SORTIE : Quand ce sera prêt !
SITE INTERNET : http://www.worldofwarcraft.com

HARDWARE

Rentrée dans le lard

ALLEZ HOP, ON ENDOSSE SON CARTABLE ET ON RETOURNE S'ASSEOIR SUR LES BANCS. ET AUSSITÔT ASSIS, ON SORT DISCRÈTEMENT SON GEN4. SI LES DISCUSSIONS ENTRE LES COURS PORTERONT SUR DOOM 3, ELLES VOUS MÈNERONT BIEN VITE À UN TRISTE CONSTAT : IL FAUT CHANGER LES BÉCANES ! DANS CE BUT, VOUS POURREZ TROUVER DANS CES DEUX PAGES CE QUI A SAUVÉ LA RÉDAC' DU DÉSASTRE, LA 6800 ULTRA NVIDIA. POUR 550 EUROS, VOUS POURREZ PEUT-ÊTRE ESPÉRER JOUER AU NOUVEAU JEU DE CARMACK !

JÉRÔME

NVIDIA 6800 ULTRA

On y est presque !

LE PHOTO-RÉALISME APPROCHE À GRANDS PAS. ENCORE UNE OU DEUX GÉNÉRATIONS DE CARTES COMME CELLE-CI ET ON Y EST.

La nouvelle gamme 6800 de nVidia devient abordable. Ici, nous avons reçu comme du pain béni le modèle ULTRA.

Ventilateur. Il est aussi imposant que ceux de la première FX, la 5600.

La gamme se définit comme suit... Tout en haut, la Ultra EXTREME : 450 MHz pour le GPU, 550 pour la fréquence mémoire (256 Mo deGDDR3). Elle compte 16 pipelines. Un peu en dessous, la ULTRA, avec respectivement 400 et 550 pour les fréquences. On descend encore d'un cran avec la 6800 GT. Et cette fois, les deux fréquences sont torpillées, avec au final 350 MHz pour le proc' et 500 MHz pour la mémoire. Enfin, "en bas de l'échelle", la 6800 basique avec non plus 16 mais seulement 12 pipelines et des fréquences de 325 MHz et de 350 Mhz, mais aussi avec moitié moins de mémoire que ses trois sœurs, soit 128Mo.

La ULTRA est impressionnante de par sa taille. Branchée ici en AGP, elle s'accapare vu sa taille deux slots PCI à elle seule et un troisième ne serait pas de trop pour qu'elle puisse respirer à sa guise. Reste encore un autre problème : elle est gourmande! Deux grosses prises

Molex. Gros problème d'alimentation pour la majeure partie d'entre vous, il va falloir débrancher le graveur !

Mastodonte.
Voici à quoi pourrait ressembler votre tour si vous investissez...

Rien ne transparaît.
Tout est ventilé par le système sur le dessus.

Molex pour l'alimenter. Mais dès le premier lancement d'une application 3D, le ventilo rassure tout le monde, c'est du costaud.

Selon nVidia, la carte a quatre fois la puissance de calcul d'une 5950 Ultra en ce qui concerne les shaders en virgule flottante et en calcul d'ombrage, et elle serait deux fois plus efficiente pour le travail sur les Vertex et la bande passante du Frame Buffer.

Avec 222 millions de transistors, la GeForce 6800 Ultra GPU a le record de la plus grosse puce graphique actuelle. Un P4 n'a que 178 millions de transistors. Elle est produite pour NVIDIA par IBM selon un procédé de gravure à 0,13 microns. En natif, la NV40 est une puce AGP, mais elle est conçue pour être utilisée avec la passerelle HSI PCI Express de NVIDIA. Pour éviter tout problème, nVIDIA recommande une alim de 450 watts. La 6800 Ultra consomme environ 110 watts. Un gouffre !

La nouvelle architecture CineFX 3.0 améliorée sert de base à une famille entière de processeurs graphiques. Tous les membres de la gamme NV4x auront le même ensemble de fonctions, du moins pour les fonctions DirectX 9.

Voici un résumé des nouvelles fonctions du moteur de pixel shaders : support total du shader 3.0, longueur des programmes de pixel shader de 65,535 (quasiment plus aucune limites), contrôle du flux, shading de pixel de haute précision (virgule flottante 32 bits natif), vitesse maximum non-alimentée de 2 textures avec du mipmapping et autres barbarismes inbitables pour le commun des mortels.

Les infos générales sur la version 3.0 du shader telle qu'intégrée dans DirectX 9.0c sont dispos depuis longtemps. Mais désormais, les paramètres de base ont été finalisés. Vous trouverez d'ailleurs cette version sur le DVD. Concrètement, voyons avec Doom 3 un des avantages de la 6800.

En comparaison avec la GeForce FX 5950 Ultra, la 6800 Ultra offre une qualité d'image grandement améliorée à la fois avec le FSAA et le filtrage anisotropique. La NV40 n'a rien à craindre non plus de la concurrence d'ATI. Bien qu'ATI offre un taux d'échantillonnage supérieur (6x), la 6800 Ultra peut compenser cela avec son mode mélangé 8x. Par ailleurs il ne faut pas oublier l'excellente vitesse de la 6800 Ultra.

Voici pour résumer grossièrement les nouveautés made in nVIDIA. On attend les jeux exploitant les nouveaux shaders et DirectX 9.0c pour juger sur place. Doom 3, en tous les cas, c'est un régal alors concluons que pour 550 euros il y a peu de chances d'être déçu !

ULTRA SHADOW II

Regardez ces trois screens. Le premier montre la scène affichée à l'écran, les deux autres la modélisation de cette même scène avec ou sans l'économie de calcul fait par la technologie maison UltraShadowII. La carte ne s'occupe que de ce qui doit être montré.

LA 6800 ULTRA EN CHIFFRES	
GPU :	256-Bit
Gravure du core :	0,13 micron
Mémoire :	256-Bit de type GDDR3
Bande passante mémoire :	35,2 Go par seconde
Fill rate :	6,4 milliards de Texels par seconde
Vertex :	600 millions de Vertices par seconde
Shaders :	3.0
AGP :	8x
Support PCIX :	oui
Sorties DVI :	2 indépendantes
Autres :	Moteur CineFX 3.0, Intellisample 3.0, UltraShadow II, Architecture 16-pipeline...

HARDWARE

PCTV USB2

L'avenir du piratage

Ah, qu'elle est loin l'époque étudiante où tout le monde y allait de sa PCTV avec le bon chipset pour décoder tout ce qui passait dans la Cité U... Pinnacle Systems annonce le lancement de son nouveau tuner TV, externe cette fois ci : PCTV USB2. Pas très original comme nom, mais le produit est efficace. Plug-and-play, idéal pour regarder et enregistrer en toutes circonstances, à la maison ou en vadrouille. Il se présente sous la forme d'un boîtier externe, discret et compact, à peine plus encombrant qu'un PDA. Il tient dans la poche. Il est Pal/SECAm, s'occupe du PVR (magnétoscope numérique) et par conséquent du Time-Shifting. Comble du raffinement, une télécommande est dans la boîboîte ! Pour 100 euros à peine, c'est ce qu'il vous aurait fallu pour les JO. Il marchera encore en 2012. Ah, mais il n'y aura pas de décalages à la con, ce sera à Paris... J'suis bête...

NOUVELLE GAMME LOGITECH

Mal au poignet

Logitech pense à tous les utilisateurs de PC qui ont mal au poignet à force de le frotter sur le bureau. Ne rigolez pas, de plus en plus de cas se sont déclarés récemment. On trouve donc deux nouveaux bundles sans fil : le Logitech Cordless Desktop LX 500 et le LX 501. Ces nouveaux modèles combinent la liberté totale des périphériques sans fil, simplement posés sur un bureau, à l'élégance. Les caractéristiques des nouveaux claviers sont les suivantes : le truc principal, c'est leur hauteur diminuée et le format Logitech Zero Degree Tilt. Le nouveau profil est abaissé, avec seulement 22,3 mm de hauteur lorsque le clavier est posé sur une surface plane. La nouvelle conception place toutes les rangées principales de touches à la même hauteur. Sur la plupart des claviers, la hauteur de ces touches augmente à chaque rangée, depuis la barre d'espacement jusqu'aux touches de fonction. Pas là. Deuxième truc, une navigation à deux mains. Les nouveaux claviers ajoutent les commandes de navigation enrichies du clavier à celles de la souris. Parmi ces commandes se trouvent des boutons Internet Précédent et Suivant, ainsi que des boutons tous programmables destinés à lancer instantanément des pages Web. Ils comprennent également une molette de défilement située sur la partie gauche du clavier, et dont l'objet est de soulager un peu la main de la souris, qui devait jusqu'ici assurer seule les touches de défilement. Cette molette au clavier permet également d'effectuer un zoom avant et arrière sur les documents. Dans le même ordre d'idées, les LX 500 et LX 501 intègrent également des boutons dédiés à certaines fonctions, comme l'enregistrement et la gravure sur support média. Si vous voulez être le bienheureux de la bureautique, ils sont à vous. Passez à la caisse tout de même les Logitech Cordless Desktop LX 500 et LX 501 sont proposés à 85 euros. Outre leurs commandes multimédia à pression unique et leurs caractéristiques communes de confort, les deux modèles sont livrés avec la Logitech Cordless Click ! Optical Mouse qui intègre la nouvelle molette de défilement Tilt Wheel Plus Zoom. Leurs différences, au fait ? Le LX 500 est bleu nuit, et le LX 501, blanc pastel, avec tous deux des reflets métalliques de toute beauté...

EN BREF

Un palm pour pauvres

Le Zire 31 remplace le 21 et y ajoute la couleur. Lecteur MP3, des fonctionnalités chères aux tchateurs, comme les gueules des potes dans le répertoire. 179 euros pour se laisser alpaguer par une marque qui vous voit déjà cadre avec un plus gros modèle en poche.

Un max de data

Traxdata a lancé cet été des DVD+R 8.5 Go double couche. Sur les deux couches d'une même face, vous pourrez stocker l'équivalent de 4 heures de vidéo qualité DVD, 16 heures d'images qualité VHS, 120 heures de musique au format MP3 et ça marche avec les lecteurs de salon et de DVD-ROM actuels ! 12 euros environ l'unité.

NOUVELLE GAMME SAITEK

Les "Joys" Olympiques

Saïtek vient de nous présenter sa nouvelle gamme de joysticks. Elle comprend les deux Cyborg EVO, le Wireless et le Force, et le X52. Le Cyborg Evo Wireless et le Force viennent compléter la lignée Evo, chère à la marque. Le premier, doté de la technologie sans fil 2.4 GHz RF, offre jusqu'à 10 mètres de portée, et bénéficie d'une autonomie de 60 heures de jeu environ. Le second, qui dispose de la toute dernière technologie en matière de retour de force, offre de réelles sensations au joueur. Ces deux sticks, totalement ajustables et convenant aux gauchers aussi bien qu'aux droitiers, seront disponibles à la fin du mois. Vous les trouverez facilement, la marque a encore tout misé sur de nouveaux packagings hallucinants. Le X52, quant à lui, succède au X45, et constitue l'un des systèmes de contrôle de vol les plus complets à l'heure actuelle. Un design ergonomique et futuriste accompagne une ingénierie de grande précision et de nombreuses caractéristiques, permettant de garantir un effet aéronautique maximal. Le X52 sera disponible en rayon à partir du mois de décembre2004. Les prix : l'EVO FORCE 80 euros, le Wireless 60, et le X52 130 euros.

www.saitek.com

MICROSOFT S+ARCK

Mouais

Le designer Philippe Starck a encore sévi ! Après les plans de maison en bois en vente à la Redoute, la montre de notre icono, la moto du mec qui tient le bar à côté, le voici qui s'attaque à Bill Gates. Et l'autre, il se laisse faire ! La S+arck est un modèle de souris optique dotée de deux boutons séparés par une bande lumineuse, bleue ou orange. Cette souris est adaptée aux gauchers comme aux droitiers et inclut une molette de défilement rapide. Ne cherchez pas d'innovations majeures, mise à part le design. Seul avantage, elle n'est pas trop chère, entendez par là dans les 45 euros.

Question. Est-ce que c'est confortable au moins ?

SONY VAIO POCKET

Révolution ?

Alors que tout le monde attend de voir le concurrent de l'iPOD made in Microsoft, Sony, l'inventeur il y a 25 ans du walkman, se décide enfin à leur damer le pion ! Voici le Vaio Pocket, déjà appelé le "iPod killer". Son format est surprenant : il fait la taille d'une carte de crédit. Ses versions comportent, l'une un disque de 20 Go, et l'autre 256 Mo de mémoire flash. Les deux viennent tout juste de démarrer leur carrière commerciale sur les étalages d'Akihabara mais on les attend de pied ferme aux USA pour la fin de l'année et au printemps chez nous. Exit le MiniDisc, désormais, le haut de gamme comporte un écran couleur. Et comme Sony, c'est du lourd, tout est prévu pour se connecter sur Connect, la boutique on-line de téléchargement de contenus maison. Prévus aux prix de 400 et 200 euros, ils sont tous deux de sérieux concurrents de l'iPod, même si ce dernier engrange plus de MP3. L'écran de 320x256 permet de visionner des photos et on peut naviguer aisément via un Touchpad semblable à ceux des ordinateurs portables. Les fichiers lus sont au format wave, wma ou MP3 mais aussi ATRAC3 et ATRAC3 "plus", spécial SONY. 195 grammes de bonheur et une autonomie oscillant entre 20 et 30 heures. Si vous avez un pote qui passe par le Japon, c'est le moment où jamais !

www.vaio.sony.co.jp/Products/VGF-AP1

Souris glissante

Bacat annonce le Corepad du fabricant Quality Glass, un tapis de souris "pensé pour offrir aux utilisateurs une surface de glisse hors du commun". Structure nid d'abeille, verre sécurit, ce produit a l'avantage d'être solide : 10 fois plus résistant que du verre normal. Il est doté d'un repose-poignet en mousse et d'une bande de Téflon. Tout ça, pour moins de 30 euros.

Asus plus vite

Dernier graveur externe de DVD multiformats, le DRW-0804P-D est USB 2.0 et FireWire, grave en full 8X les DVD-W et DVD+W. Il peut aussi lire et écrire des données sur les deux formats DVD+R/RW et DVD-R/RW. Son prix : 160 euros pour avoir le bonheur de graver un DVD en moins de 7 minutes.

Enfin

Les voici donc. Les iPod mini débarquent à 280 euros à peine en cinq couleurs alors qu'ils sont en rupture permanente partout ailleurs dans le monde. Sur le prix payé, sachez que 9,57 euros rémunèrent la copie privée. Alors, allez-y franco !

AVENTURE

SILENT HILL 4 : THE ROOM

PREMIÈRES IMPRESSIONS

L'esthétisme est digne du 3, mais le cœur ne semble plus y être. Déjà la fin de cette série, ou simple faux pas ?

Room service de Formule 1

CETTE FOIS, C'EST UN BELLÂTRE QUE VOUS CONDUIREZ JUSQU'AU BOUT DE SA FOLIE PARANOÏAQUE. ENFIN, SI LE CŒUR VOUS EN DIT. TROP ÉTRANGE, TROP GLAUQUE...

Henry Townshend est comme Socrates avec Winning Eleven 8 : il ne sort plus de chez lui. Cinq jours déjà qu'il est cloîtré dans son appartement, le 302, et voilà qu'il se met à disjoncter. Des hallucinations, visuelles et auditives, et des monstres qui passent les murs. Du grand n'importe quoi. Sauf que contrairement à Socrates, il aimerait bien sortir de chez lui, mais ne peut pas.

Dans ses cauchemars, la porte est barricadée et il ne peut contempler l'extérieur que par le judas ou par la fenêtre, elle aussi scellée. Le problème est qu'à son réveil, le cinquième jour, le cauchemar est devenu réalité.

Ce Silent Hill démarre lentement. Investigation en vue subjective, lente et chiante. On se croirait dans un jeu en Omni3D. Puis un grand bruit dans la salle de

Achète un fil. Observateur, ce Townshend !

Passe-partout. Bonjour, j'habite à Fort Boyard !

Matage. Henry n'arrête pas de reluquer sa voisine qui s'inquiète à son sujet.

bain. Le personnage s'y traîne et demeure ébahi devant un vaste trou, tel un tunnel, dans le mur au-dessus des toilettes. Il s'y glisse et découvre un monde parallèle, flippant. Il a la possibilité de retourner dans son studio immonde mais, là aussi, c'est du grand n'importe quoi. Des objets disséminés ça et là lui parlent d'un enfant séparé de sa mère, des cris résonnent... Bref, tout le pousse à devenir maboul.

L'ambiance malsaine du titre ne laissera sans doute pas indemne le joueur. Pénible dans ses premiers instants, le jeu revient à la normale dès lors qu'on retourne à une vue à la troisième personne. Une fois qu'on rentre dans le trou, la caméra bascule automatiquement. De ce que nous avons vu, les ennemis et les énigmes n'ont pas l'air de poser trop de problèmes. Plus alarmant, il semblerait que le jeu souffre d'une durée de vie très réduite. De plus, le seul moyen d'entreposer ses objets, c'est de retourner dans son appartement où un meuble Billy IKEA finition hêtre brun vous attend à cet effet. Diable, que c'est chiant à la longue !

Mais le pire reste à venir. Il semblerait que le jeu se déroule en deux phases bien distinctes. Après la fausse fin, l'aventure redémarre avec, comme seul changement, un accompagnateur en la présence d'un troll à bandelette. C'est en tout cas ce qu'a laissé présager le communiqué de presse et les différentes versions, notamment celle de l'E3. Dommage, car l'ambiance a l'air réussie. Attendons la version finale pour savoir si ce Townshend est un mou des fesses et si les Japonais n'ont pas disjoncté sérieusement. Les fans vont finir par regretter le trois, si ça continue ! Ils pourront toujours se rabattre sur l'excellent Obscure, testé dans ce numéro. Encore une fois, attendons d'aller d'un bout à l'autre de la version finale pour sabrer une telle saga. On se consolera au pire avec un nouvel esthétisme léché. To be continued...

Jérôme

EDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Konami
GENRE : Survival Horror
SORTIE : rentrée 2004
SITE INTERNET : www.sh2004.com

SPORT

TIGER WOODS 2005

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Vous enfilez un pantalon à carreaux ridicule et arpentez les greens dans l'espoir de devenir le plus grand champion de golf de tous les temps.

1 "Game Face". Après avoir dessiné votre avatar, faites les boutiques !

2 Putt. Avec la grille, rien de plus simple.

3 Exploits. Pas mal pour un golfeur amateur.

ET C'EST REPARTI POUR UNE NOUVELLE SAISON CHEZ EA ! HONNEUR AU CHAMPION TOUTE CATÉGORIE, TIGER WOODS, QUI EST LE PREMIER À POINTER LE BOUT DE SON TEE...

Tiger Woods est un phénomène. Aussi bien sur les parcours, où il brille comme aucun golfeur ne l'avait fait par le passé, que dans les jeux vidéo, toutes plates-formes confondues. Le titre auquel il a donné son nom est certainement le meilleur de la gamme EA Sports. C'est donc à ce grand champion que revient l'honneur de lancer la nouvelle saison, avec cette preview de la cuvée 2005.

Si graphiquement, le jeu s'annonce très semblable à son aîné, au point qu'on les croirait jumeaux, la jouabilité a été affinée et devient vraiment complexe quand on se décide à affronter de vraies légendes du golf. Il s'agit en effet d'un sport de précision, et le moindre écart a pour effet d'envoyer votre balle dans le "rough". Surtout si on choisit le système True Swing, qui transforme votre souris en club.

Pour apprendre à maîtriser la force (*"je suis ton père, Tiger"*), une bonne trentaine de leçons vous seront délivrées : drive, sortie de bunker, approche, lob, putt... Tout y est ! Idéal et surtout indispensable pour débloquer diverses options, comme les effets qui ne seront "utilisables" que lorsque vous aurez peaufiné votre formation. Un système très bien pensé dont EA peut être fier.

D'innombrables parcours, parmi les plus célèbres du circuit PGA, sont évidemment au rendez-vous, avec leurs spécificités et les centaines de pièges dans lesquels vous ne manquerez pas de tomber au moins une fois. Eh oui, car il n'est pas évident de rester concentré avec cette foule qui vous harangue, ces oiseaux qui gazouillent joyeusement dans les arbres ou ces canards venant titiller la balle avant que vous la jouiez.

Le mode Carrière, lui, n'a pas subi de bouleversements. Du moins, d'après ce que nous avons pu en voir dans cette version preview qui comportait un bug aussi cocasse que rageant. En effet, sur un parcours (celui qui vous permet d'affronter les meilleurs et de gravir les échelons), il manque... un trou. On a beau chercher, scruter le green centimètre après centimètre, les développeurs l'ont oublié. Rassurez-vous, ce sera réglé d'ici la sortie !

Enfin, au rayon des nouveautés, un peu légères cette année, il sera désormais possible de disputer "18 trous de rêve" et d'acheter des parcours afin de modifier leur aspect général ou les conditions climatiques dans lesquelles vous devrez briller. Evidemment, un mode Online est toujours proposé, rajoutant à ce titre exceptionnelle une durée de vie non-négligeable.

Socrates

EDITEUR : EA Sports
DÉVELOPPEUR : Electonic Arts
GENRE : Sport
SORTIE : septembre 2004
SITE INTERNET : www.ea.com

STRATEGIE

WARHAMMER 40000 : DAWN OF WAR

Intérieur.
L'influence de Panzers se fait sentir.

Extérieur.
Et ça, ça ressemble à Warcraft 3.

Peint à la main

SPACE HULK, LA 3DO... VOICI QUE THQ RESSUSCITE LE MYTHE AU TRAVERS D'UNE NOUVELLE ADAPTATION VIDÉOLUDIQUE. ÇA BLASTE DE PARTOUT ! DU RTS COMME ON LES AIME... RELIC S'EST FENDU D'UN DE SES PLUS BEAUX PRODUITS.

Relic entertainment avait épaté la galerie durant l'E3 avec son titre basé sur la célèbre franchise de Games Workshop. D'énormes batailles faisaient rage sur de vastes écrans et les vétérans se voyaient déjà revivre l'épopée Space Hulk avec dix ans d'avancée technologique. Ce sera certainement le cas avec le mode Solo du jeu qui devrait faire la part belle aux Space Marines, grâce à des missions s'enchaînant vraisemblablement pour constituer une véritable histoire.

Mais le cœur du jeu reste le Multi, histoire de se foutre sur la gueule gentiment, sans pour autant débourser 15 milliards d'euros en figurines. Dawn of War oscille entre Ground Control 2 (pour la tactique) et Warcraft 3 (pour la construction de ses bases). Les ressources, ce sont les nœuds ennemis à capturer. Du bon, du bon, du bourrin ! Ces « nœuds » vous rapportent de l'argent et chaque équipe devra alors construire des générateurs d'énergie pour accéder à de meilleurs véhicules et divers armements.

Niveau construction, mieux vaut la jouer fine puisque c'est de vos bâtiments que sortiront vos nouvelles unités, lesquelles qui se feront directement attaquer par une des trois autres races. Résultat : un chaos de chaque instant qui pousse souvent le joueur à se mettre au ras des pâquerettes pour admirer le conflit de l'intérieur.

Le jeu est superbement détaillé graphiquement, à l'instar des figurines. Les effets sont omniprésents et retranscrivent à merveille l'univers de Warhammer. Tout nous semble prêt pour que, dès la fin du mois, les aficionados de ce classique de la science-fiction puissent s'éclater comme jamais avec leur licence favorite. Le digne descendant de Space Hulk est là, ma Panasonic FZ-10 va enfin se reposer. Jérôme

EDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : Relic Entertainment
GENRE : Stratégie
SORTIE : Fin septembre
SITE INTERNET : www.dawnofwargame.com

SIMULATION

ARMIES OF EXIGO

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Excellentes, forcément ! On se croirait en plein Warcraft. Espérons que d'ici le test, quelques autres idées originales seront intégrées.

Portrait craché

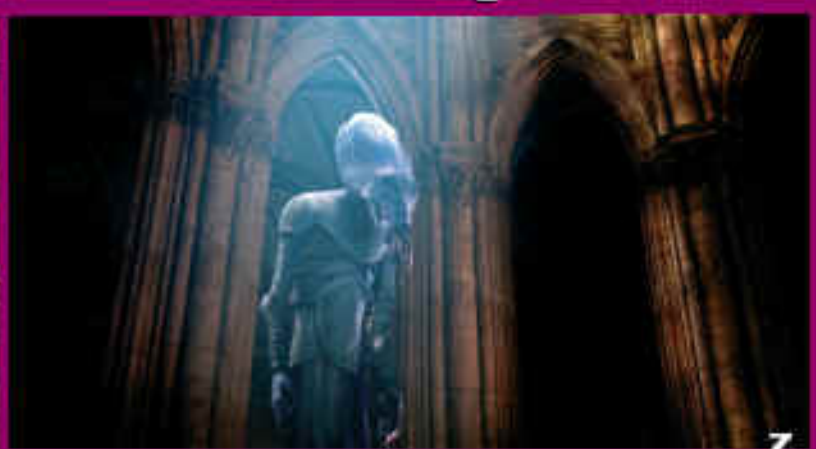
QU'Y A-T-IL DE MAL À S'INSPIRER D'UN JEU ? PAS GRAND-CHOSE, ON PEUT MÊME Y TROUVER UNE FORME D'HOMMAGE. MAIS DE LÀ À POMPER INTÉGRALEMENT UN DES TITRES LES PLUS PRESTIGIEUX....

J'en ai vu des fainéants qui suçaient la moelle d'un jeu pour, au final, obtenir un vague ersatz de Doom, Diablo ou Command & Conquer. Mais vu qu'ils n'étaient ni ID Software, ni Blizzard et encore moins Westwood, la qualité générale de ces clones étaient risibles.

Cette fois-ci, c'est EA qui distribue une "adaptation" de Warcraft III, avec toute la logistique que l'on peut imaginer chez l'éditeur leader sur le marché des jeux vidéo. Sans doute pas un truc fait à la va-vite. Le résultat pourrait donc bien être à la hauteur de l'original. Et, avec quelques petites idées pas trop idiotes, le dépasser. Mais laissons de côté ces lignes de code similaires pour nous concentrer sur le jeu.

Tout commence par l'apparition d'une puissance souterraine, les Fallen, alors que deux factions sont à leur apogée à la surface de la Terre : l'Empire (mix entre les elfes et les humains) et les Beasts (subtil mélange d'orques et de morts-vivants). Les Fallen sont une copie conforme des morts-vivants de Warcraft, à tel point que le sol qu'ils conquièrent devient stérile et gris dès qu' ils installent certains bâtiments!

Les mécanismes du jeu sont déjà connus de tout le monde. On installe un hôtel de ville, des casernes, un forgeron (pour les "upgrades"), une tour de griffon... Toutes ces structures sont valables pour l'Empire, mais on trouve des équivalences dans les factions



1 Sous-sol. On y fait que des mauvaises rencontres.

2 Sorts puissants. Et très beaux, mais les héros n'en ont pas tous.

3 Zoom. Comme dans "War 3", cette vue est à peine jouable.

4 Pas que Warcraft. Et ces vaisseaux, on les croirait sortis de Star Wars !

5 Siège de château. Vous le subissez et c'est vraiment très, très dur.

6 Machines de guerre. Les catapultes vous permettent des tirs de barrage.

7 Sale gueule. Mais ce n'est pas un combattant, juste une sorte de paysan mort-vivant.

adverses avec, ici et là, quelques petits changements. Tout le monde n'exploite pas les ressources de la même manière. Les Humains récoltent l'or, le bois et les gemmes, tandis que les Beast ont besoin de deux unités différentes pour arriver à ce résultat. Anecdotique.

Mais arrêtons là les comparaisons, car on pourrait remplir des pages sur les "features" communes. Armies of Exigo apporte quelques nouveautés. La plus importante est sans doute la possibilité de jouer sur deux niveaux. Chaque mission possède en effet une partie terrestre et un souterrain, ce qui laisse présager de sacrées surprises en Multi.

Ensuite, il faut bien admettre que c'est beaucoup plus beau, mais quoi de plus logique dans la mesure où il arrive deux ans après le jeu source d'inspiration. Dans le même ordre d'idées, au rayon spectaculaire, on pourra lancer des sorts qui déformeront le paysage (surface et sous-sol). Volcans et tremblements de terre sont en effet au menu.

Le gameplay semble assez similaire à celui de Warcraft. Mais il manque un petit quelque chose, un je-ne-sais-quoi de réactivité. Les unités de Warcraft obéissent au doigt et à l'œil, apportant un rythme inégalé à un STR. Dans Armies, il y a comme un léger temps de latence, amenuisant légèrement votre taux d'adrénaline. Gageons que ce défaut sera corrigé d'ici la sortie du jeu !

Léo de Urlevan

EDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : Black Hole Entertainment
GENRE : Stratégie
SORTIE : septembre 2004
SITE INTERNET : www.eagames.com

STRATEGIE

KNIGHTS OF HONOR

1 Diplomatie.
Choisis ton camp, camarade !

2 Déferlante.
Un GPS ? Voilà qui pourrait être utile dans un raid.

3 Empire.
Qui dit Empire, dit dynastie.

Socrates, le Capétien

NE RECULANT DEVANT AUCUN DÉFI, SUNFLOWERS SORTIRA UN JEU DE STRATÉGIE QUI VA COUVRIR TOUTE L'EUROPE PENDANT 1000 ANS. UN PARI, D'AUTANT QUE GEN4 EST MÊLÉ AU PROJET.

Munich, octobre 2003, tente de l'ours poilu. Socrates, ivre, a le malheur de renverser sa 63e bière de la fête du même nom. Problème. Ce n'est pas sur le sol jonché de détritus, mais sur un gros teuton joufflu qui fleure bon le houblon. L'homme n'est pas facile à vivre à première vue, mais c'est sans compter sur le savoir-faire de notre ami qui, même un peu éméché, ne s'en laisse pas compter : "Je vais te péter la chaussette !".

Ce terme technique cher à Jean-René Godard ne manque pas d'éveiller l'attention de notre ami d'outre-Rhin qui, trouvant là un fan de la petite reine, se voit tout à coup calmé. Exhibant fièrement son t-shirt "Cycling Manager", il déclare tout de go être fan du Tour de France. Socrates lui apprend qu'il a fini le Giro en un temps record. Et quelques discussions sur L'Entraîneur plus tard, les deux amis sont copains comme cochons.

Pour s'excuser de la gêne occasionnée, Herr Koloss lui propose un dédommagement : devenir une star en Allemagne. Se voyant déjà roi de la real TV pataugeant dans une piscine, Socrates déchante. Koloss est lead designer chez Sunfowers et il veut sa trombine pour la placer dans son jeu.

Un an a passé. Pas les blagues sur Knight of Honor. Et malheureusement, pour cette preview, le temps a manqué pour trouver l'endroit où ils l'ont planqué. A la place, un RTS très intéressant avec notamment une map unique qui couvre toute l'Europe. Pour peupler cette carte gigantesque, 150 pays ou royaumes sont répartis en trois pôles géographiques : ouest, est et sud, la carte couvrant aussi le nord de l'Afrique.

Encore plus fort, selon l'époque, les royaumes varient. Trois sont proposées ce qui, au total, nous amène à pas loin de 450 départs possibles. A vous, en Solo ou en Multi, d'apprécier directement sur la carte les réactions diplomatiques que vos actions entraînent. Si tout est en temps réel, vous pourrez tout de même pauser le jeu, histoire au moins de vous balader sur la map.

Les fans d'Anno peuvent se réjouir, le prochain Sunflowers ne les décevra pas. Les autres attendront le test, pour voir Socrates en chevalier ! **Jérôme**

EDITEUR : EA
DEVELOPPEUR : Sunflowers & Black Sea Studios
GENRE : Stratégie
SORTIE : 30 septembre 2004
SITE INTERNET : www.sunflowers.de

LA REDAC EN FOLIE

Tabernacle !

Cartable ? oui ! Trousse ? oui ! Taille-crayons ? Oui ! Bloc-notes ? Oui ! Passeport ? Oui ! Carte graphique de secours ? Oui ! Enfin une rentrée normale pour Gen4.

21 juillet.
A chaque retour de vacances,
tout commence forcément par d'innombrables récits d'aventures estivales. Pour Jérôme, ce fut Paris-Plage. Pour Léo, le crépi. Pour Socrates, l'Euro portugais et le Tour de France... devant la télé. Et pour Ana, la traversée des Etats-Unis! Trouvez l'intrus(e) !

23 juillet.
Léo est bougon.
Il a beau expliquer en long et en large comment il a réussi à refaire toute sa maison en un mois, personne ne l'écoute. Face à lui, Ana étale 6 000 photos. Mieux, Socrates, lui, en a pris 7 000... de sa télé !

24 juillet.
Léo nous ramène plein de photos de ses enduits.
Manque de pot ! Doom 3 arrive par coursier au même moment. Il enrage. D'autant que, surchargé, le test lui échappe. Jérôme, au bout de la première journée de test, en est déjà à plus de 300 clichés. C'est le temps de la surenchère à Gen4.

25 juillet.
Les jeux affluent,
et c'est une tonne de travail qui s'abat sur l'équipe. Léo entrevoit enfin la solution pour briller. Le tombeur de page s'acharne et rend un max de papiers pour partir à Montréal, et voir Sam Fisher.

3 août.
L'équipe accumule les problèmes...
Entre les versions qui ne marchent pas et les jeux qui demandent des config' de ouf, il règne une ambiance de bordel rarement vue. C'est alors que Léo revient

et lance un puissant "Tabernacle !" à travers la salle de test. Stupeur ! "Bé quoi ? C'est moa !". Dingue : Léo a chopé l'accent canadien.

4 août.
Stef se fait hospitaliser
pour crampes abdominales à force de rire. Tout le monde est collé aux basques de Léo et tous le supplient en chœur de répéter encore et encore la moindre phrase. "Arrêti d'placoter, branleux ! Vous virez dans l'beurre !"

5 août.
Alors que les hits s'amoncellent
et que chacun croule sous une tonne de pages à rendre, l'atmosphère a changé du tout au tout. L'équipe est plus sereine que jamais. Peu à peu, le numéro 160 prend forme. "Pesez sur l'gaz lo gars, c'est bon en maudit !"

13 août.
Vendredi soir,
c'est l'ouverture des JO. Léo bien sûr soutient les Canadiens et force est de constater qu'il a fait des émules. Mais tandis que défile la délégation polonaise, c'est le drame. Léo se lève pendant l'hymne. Il semble tiraillé, "il vire dans le beurre". Et contre toute attente, retourne dans la salle de test finir ses pages. Cornélien, mais salvateur. Le 160 s'achève avec un drôle d'accent.

"Arrêti d'placoter, branleux ! Vous virez dans l'beurre..."

PLANNING DES SORTIES

PES 4

Doom 3

Cossacks 2

Prince of Persia 2

Les Sims 2

Ces informations sont fournies par les éditeurs, et les dates annoncées ci-dessous sont susceptibles de changer d'ici la sortie des produits.

NOM DU JEU	EDITEUR	DATE DE SORTIE
Doom 3	Activision	13 août 2004
Joint Operations	Ubi Soft	20 août 2004
Catwoman	EA	26 août 2004
Mashed	SG Diffusion	27 août 2004
Top Spin	Atari	3 septembre 2004
Richards Burns Rally	Eidos	4 septembre 2004
Codename : Panzer "Phase One"	Focus	8 septembre 2004
Club Football 2005 (Marseille et PSG)	Codemasters	8 septembre 2004
Les Sims 2	EA	16 septembre 2004
NHL 2005	EA	16 septembre 2004
Tiger Woods 2005	EA	23 septembre 2004
Madden 2005	EA	23 septembre 2004
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	24 septembre 2004
Flatout	SG Diffusion	24 septembre 2004
Silent Hill 4	Konami	24 septembre 2004
Transport Giant	BigBen	24 septembre 2004
Silent Storm : Sentinels	BigBen	24 septembre 2004
Medieval Lords	**Focus**	**24 septembre 2004**
Final Fantasy XI	Ubi Soft	30 septembre 2004
Everquest 2	Ubi Soft	30 septembre 2004
Myst IV	Ubi Soft	30 septembre 2004
Knight of Honor	EA	30 septembre 2004
MoH : Batailles du Pacifique	EA	30 septembre 2004
Zoo Tycoon 2	Microsoft	Automne 2004
L'Entraineur 5	Eidos	Automne 2004
Football Manager 2005	Sega	Automne 2004
Driv3r	Atari	15 octobre 2004
Fire Department 2	Focus	22 octobre 2004
FIFA 2005	EA	21 octobre 2004
NBA Live 2005	EA	21 octobre 2004
Trackmania Sunrise	Focus	28 octobre 2004
Cossacks 2	Focus	Fin octobre 2004
Worms : Forts Siege	Sega	Fin octobre 2004
House of the Dead	Sega	Fin octobre 2004
LOTR : Battle for Middle-Earth	EA	18 novembre 2004
Need For Speed Underground 2	EA	23 novembre 2004
Pro Evolution Soccer 4	Konami	Novembre 2004
Brother in Arms	Ubi Soft	Fin 2004
Prince of Persia 2	Ubi Soft	Fin 2004
Imperial Glory	Eidos	Début 2005

ABONNEMENT

OFFRE SPÉCIALE 1 AN

11 NUMÉROS

70 €

+

DONT 1 DVD CHAQUE MOIS

* dans la limites des stocks disponibles

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4

Oui Je m'abonne pour 1 an soit 11 n° + le jeu SPLINTER CELL à 70 €
(Offre réservée à la France Métropolitaine)

GEN4 PC 180
1 AN - SPLINTER CELL

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
22, rue Gustave-Flaubert
92500 RUEIL-MALMAISON

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi informatique et Libertés du 06/01/78).

ABONNEMENT

FORMULE "GAMER"

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4

① ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n° à 39,90 € (70 € pour l'étranger)

② ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n° + 2 JEUX à 75 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : PRO EVOLUTION SOCCER 3 + DOWNTOWN RUN

③ ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n° + 2 JEUX à 75 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : HULK + VEGAS

GEN4 PC 180
1 AN-(2)JEUX

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
22, rue Gustave-Flaubert
92500 RUEIL-MALMAISON

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).